100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

EN JUIN L'UTILE À L'AGRÉABLE (© TOXIC 2000) - QUOI ? (© AHL 2000)

E3
+ DE 50 NOUVEAUTÉS

Metal Gear 2 l'événement !

T 6745 - 101 - 35,00 F

N° 101 JUIN 2000. 35 F. BELGIQUE: 255 FB. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1200 PTAS. MAROC: 65 DH. ITALIE: 10 500 L. CANADA: 10 $. REUNION: 42 FF. ISSN 1162-8693

METAL GEAR 2 • ZELDA 2 • SALON E3 • V-RALLY 2 • CODE VERONICA

NUMERO 101

JUIN 2000

Enfin !
Le test de **Zelda 2** sur N 64

FINAL FANTASY IX
Les dernières photos

LA FOLIE POKÉMON
6 NOUVEAUX JEUX

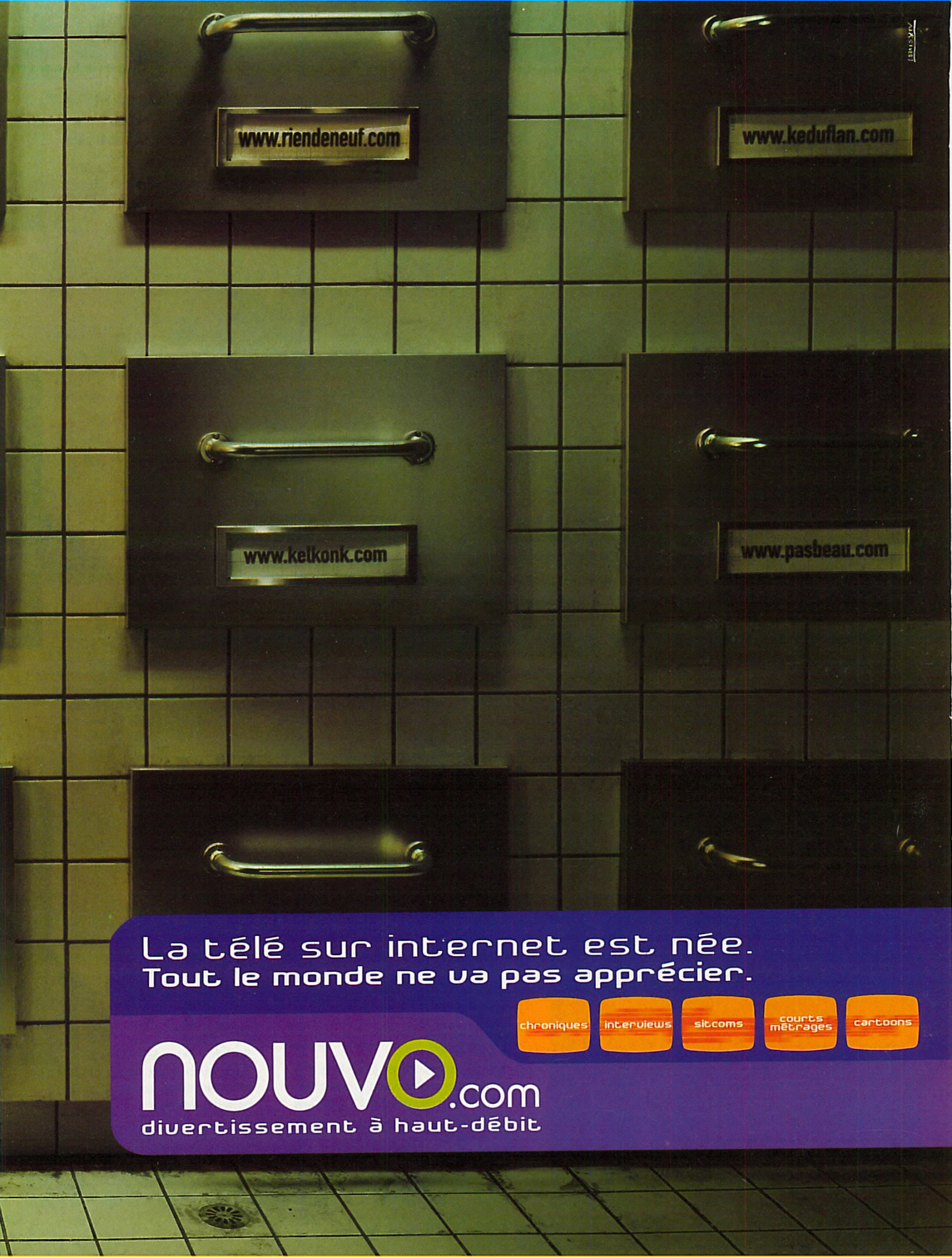
CODE VERONICA

COLIN MC RAE 2

V-RALLY 2

Retrouvez tous les tests du mois

www.keducul.com
www.soporifik.com
www.aboulefric.com
www.chiant.com
www.grospipo.com
www.gonflant.com



La télé sur internet est née.
Tout le monde ne va pas apprécier.

chroniques
interviews
sitcoms
courts métrages
cartoons

nouvo.com
divertissement à haut-débit

SOMMAIRE

UN PETIT JUIN ET ÇA REPART !

PREVIEWS

18 WHEELER	DC	13
24 HEURES DU MANS	DC	46
7 BLADES	PS2	32
ALIEN RESURRECTION	PS	71
ALONE IN THE DARK – THE NEW NIGHTMARE	DC/PS/GB	68
ARCATERA	DC	50
ARMORED CORE 2	PS2	38
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN	PS	49
BIG SSX	PS2	66
BLACK & WHITE	DC	69
BRAVE BLADE	ARCADE	22
CONKER'S BAD FUR DAY	N64	62
DE SANG FROID	PS	46
DESTRUCTION DERBY RAW	PS	48
DINO CRISIS 2	PS	67
DINOSAUR PLANET	N64	60
DISNEY WORLD MAGICAL RACING TOUR	PS	45
DONKEY KONG COUNTRY	GBC	76
DRIVER	GBC	76
ELDORADO	PS	70
EN ROUTE VERS L'ELDORADO	DC/GBC/PS	70
EVIL TWIN – CYPRIEN'S CHRONICLES	DC	44
FEAR EFFECT – RETRO HELIX	PS	72
FERRARI 355	DC	30
FIFA 2001	PS2	66
FINAL FANTASY IX	PS	10
FRONT MISSION 3	PS	50
GUN GRIFFON BLAZE	PS2	16
GUN SPIKE	DC	28
HALO	PS2	64
HEY YOU, PIKACHU !	N64	77
HOGS OF WAR	PS	49
I'M GOING IN	DC	72
IMPERIAL FIGHTER OF ZERO	DC	34
INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE	N64	62
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	DC/PS2	73
LA PLANETE DES SINGES	DC/PS	71
LE MONDE NE SUFFIT PAS	DC/PS/PS2	65
MARIO TENNIS 64	N64	26
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND	PS	65
METAL GEAR SOLID 2	PS2	58
MICKEY'S SPEEDWAY USA	N64	73
MOTO RACER WORLD TOUR	PS	44
MR DRILLER	DC	25
NBA LIVE 2001	PS2	66
ODDWORLD MUNCH ODDYSSEE	PS2	61
ONI	PS2	67
OUT TRIGGER	DC	12
PERFECT DARK	GBC	76
POD 2	DC	77
POKÉMON GOLD	GBC	76
POKÉMON PUZZLE LEAGUE	GBC/N64	77
POKÉMON SILVER	GBC	76
POKÉMON SNAP	N64	77
POKÉMON TRADING CARD GAME	GBC	76
POKÉMON YELLOW : SPECIAL PIKACHU EDITION	GBC	76
QUAKE 3	DC	77
RECORD OF LODOSS WAR	DC	14
RESIDENT EVIL SURVIVOR	PS	48
SHADOW OF DESTINY	PS2	36
SHEEP, DOG N' WOLF	PS	75
SILPHEED THE LOST PLANET	PS2	24
SORCEROUS STABBER ORPHEN	PS2	20
SPAWN	DC	70
SUMMONERS	PS2	64
SPIDERMAN	N64/PS	74
STAR WARS EPISODE I – BATTLE FOR NABOO	N64	63
STAR WARS EPISODE I – OBI WAN	DC	63
STAR WARS EPISODE I – STARFIGHTERS	PS2	63
STREET FIGHTER 3 THIRD STRIKE	DC	18
THE MUMMY	DC/GBC/PS	74
TIME CRISIS : PROJECT TITAN	PS	49
UNREAL TOURNAMENT	PS2	77

TESTS

En violet, les Mégahits.
En jaune, les Consoles+ d'or.

ALUNDRA 2	PS	96
BARBIE SPORTS EXTREME	PS	134
BREATH OF FIRE 4	PS	130
CANAL PLUS FOOTBALL MANAGER	PS	134
CHUCHU ROCKET	DC	100
COLIN MCRAE RALLY 2.0	PS	90
DONKEY KONG COUNTRY	GBC	78
DRAGON'S BLOOD	DC	88
DRIVER	GBC	78
ECCO THE DOLPHIN – DEFENDER OF THE FUTURE	DC	94
EURO 2000	PS	128
EVERGRACE	PS2	106
INTERNATIONAL TRACK & FIELD SUMMER GAMES	N64	122
LEGEND OF LEGAIA	PS	93
MIDNIGHT IN VEGAS	PS	134
NEED FOR SPEED – PORSCHE 2000	PS	118
N-GEN	PS	117
NHL 2K	DC	115
PERFECT DARK	GBC	78
POD 2	DC	79
POOL ACADEMY	PS	134
POWERSTONE 2	DC	124
QUAKE 3	DC	79
RED DOG	DC	110
RESIDENT EVIL : CODE VERONICA	DC	84
RONALDO V-FOOTBALL	PS	108
SEGA WORLD WIDE SOCCER 2000	DC	98
STAR WARS EPISODE I – JEDI POWER BATTLES	PS	134
STREET FIGHTER 2 PLUS	PS	126
THE TYPING OF THE DEAD	DC	129
TOMBI ! 2	PS	120
UNREAL TOURNAMENT	PS2	79
VAGRANT STORY	PS	87
V-RALLY 2 EXPERT EDITION	DC	102
WF SMACK DOWN	PS	134
YANNICK NOAH ALL STAR TENNIS 2000	PS	116
ZELDA : MAJORA'S MASK	N64	102

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

P. 56

L'E3 n'a pas eu lieu le 3, mais les 11, 12 et 13 mai dernier à Los Angeles. Consoles+ défonce les portes du plus grand salon des jeux vidéo et vous dévoile les meilleurs jeux.

P. 102

Zelda

Le nouveau Zelda sur Nintendo 64 est arrivé. Digne successeur de Ocarina of Time, Nintendo nous montre qu'une console bien programmée peut faire des miracles.

JAPON 9

Juste avant de partir pour le salon de l'E3, Kagotani san dévoile les dernières nouveautés à venir au Japon. Final Fantasy IX, 7 Blade et bien d'autres hits encore.

NEWS 44

Des News un peu réduites ce mois-ci en raison de l'importance des jeux présentés à l'E3.

SALON 56

Le plus gros salon de jeux vidéo a ouvert ses portes à Los Angeles les 11, 12 et 13 mai dernier. Consoles+ y était et vous révèle tous les gros hits à venir sur Playstation, Playstation 2, Dreamcast, Nintendo 64 et Gameboy.

TESTS 83

Les éditeurs ne chôment pas, même en cette période estivale. Alundra 2 (PS), V-Rally 2 (DC), Zelda : Majora's Mask (N64), Evergrace (PS2). En juin, y'a de tout et pas que du mauvais ! La preuve...

TIPS 143

Switch, c'est exactement comme les Twix : quand il fait chaud, il fond dans ses chaussures. Les tips, eux, sont de toute fraîcheur.

REMERCIEMENTS : Power Games, MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Salut aussi à Eliotrope, Gilles (Mario) et Danièle (Princesse Toadstool).

Final Fantasy IX. © Squaresoft

P. 106

Evergrace

L'auteur de la série des King's Field s'attaque à la Playstation 2. Avec Evergrace, From Software s'adresse aux amateurs d'action RPG tout en 3D.

P. 10

Final Fantasy IX

Quoi de neuf dans ce neuvième épisode de Final Fantasy? Rien que du neuf pardi!

P. 112

V-Rally 2

sur Dreamcast. Après avoir fait les beaux jours de la Playstation, c'est au tour de la Dreamcast d'accueillir l'un des meilleurs jeux de rallye sur console.

TROMBINOSCOPE 154

Le jeu Typing of the Dead, ça vous dit quelque chose ? Oui ? Et Rédac of the Dead ? Non ? Alors, foncez vite en page 154, bande d'incultes!

COURRIER 156

Que faire contre la gueule de bois ? Ecrire à Bomboy et lui poser des questions, ou alors goûter à ses recettes spéciales ? Le choix est vite fait.

LA HOT-LINE UNIQUEMENT SUR MINITEL

Switch, un keum grave chanmé qui entretient d'étroites relations avec son menton et le trottoir, s'occupe de vous chaque jour de la semaine sur Minitel. Il répondra en direct ou sous 24h à toutes vos questions et attentes. Sur le 3615 TCPLUS (2,23 F/min), vous trouverez aussi de larges informations sur tous nos tests, les derniers tips du planeur Switch, la vie de la rédac' ainsi que des News récentes. C'est trop chanmé!

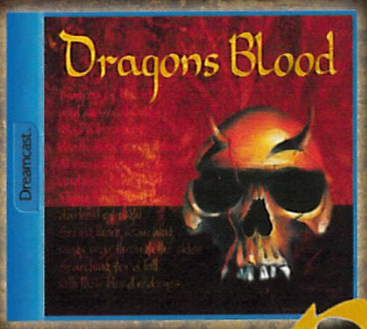
PETITES ANNONCES

Une étude récente a montré qu'il était aussi dangereux de jouer à Hugo 2 sur Playstation que d'écouter le dernier album de Serge Lama: ça vous nique le cerveau et ça vous fait oublier que les P.A. ne sont plus diffusées dans Consoles+ mais uniquement sur Minitel. 3615 TCPLUS (2,23 F/min).

EDITO

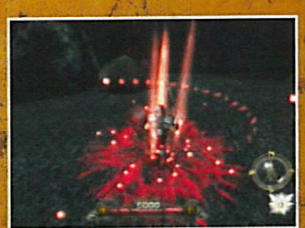
Comme chaque année, nous sommes partis avec un bel enthousiasme découvrir les nouveaux jeux à l'E3. Premier rendez-vous chez Microsoft, pour une démonstration (impressionnante) des capacités techniques de la X-Box. Sûr que ce sera une bonne machine, mais les jeux? Pas l'ombre de la moindre démo!
Nous enchaînons sur la présentation de la PS 2. Là, on nous explique longuement ce qu'il y aura dans les jeux, quelle est la cible marketing, la qualité des textures et le nombre de polygones. Et, pour la plupart des jeux, on nous montre quelques images fixes des décors ou une petite cinématique, à nous d'imaginer le résultat final. Tu le crois ça? Moi je suis venu voir des jeux et je n'entends parler que de technique et de marketing... Les boules! Et je te raconte que j'ai plus de polygones que le concurrent, que je fais péter le Mégahertz mieux que personne ou que j'ai un budget promo d'un billion de dollars et la bonne fenêtre de lancement. Ben moi, ça m'en touche une sans me faire bouger l'autre, ce qui m'intéresse ce sont les jeux! Mais ne soyons pas négatif, il y avait des bons titres sur ce salon et j'ai pris de bonnes claques en regardant la démo de Metal Gear 2 sur PS2 ou en jouant aux nouvelles productions de Rare. Les grands créateurs, comme Miyamoto, Molyneux ou Kojima, ne parlent pas de polygones et encore moins de marketing, ils causent gameplay, et ça je comprends. Eux, ils se moquent des fenêtres de lancement, le jeu sort quand il est parfait, pas avant! Cela dit, c'est parce qu'ils ont fait leurs preuves qu'on leur fout la paix. Mais les créateurs de demain ont du souci à se faire! Allez donc imposer une idée originale à un éditeur qui investit plusieurs millions de dollars en développement.

Alain Huyghues-Lacour



Dragons Blood

Cynric le guerrier
ou Aeowin la sorcière
tu incarneras.
Epée et sortilèges
tu manieras.
Forêts, marais et montagnes
tu franchiras.
Moult créatures ennemies
tu anéantiras.



Pour entrer dans la légende, il faudra tenir son rôle de main de maître

DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS

TRESPASS

Dreamcast.

INFOS • CADEAUX • SOLUCES 3615 VIRGIN GAMES
Hot-Line 08 36 68 94 95
http://www.vie.co.uk

Interplay

Virgin INTERactive

© 2000 Interplay Entertainment Corp. Interplay et le logo Interplay sont des marques commerciales d'Interplay Entertainment Corp. Tous droits réservés.
Tous droits réservés. Distribué exclusivement par Virgin Interactive (Europe) Limited. Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises Limited.
Tous droits réservés. Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. Tous les autres copyrights et marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs

REFLEXION FAITE

© Photo RMN - Gérard Blot

SHOOT AGAIN.....

VIRTUAL GUN

AVEC MOTEUR DE VIBRATION pour PLAYSTATION™

- °Compatible avec le Guncon de Namco™
- °Mode d' autochargement avec parties programmables
- °Turbo avec mode de rechargement automatique

*PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
*GUNCON est une marque déposée par NAMCO

Bigben INTERACTIVE

BIGBEN INTERACTIVE S.A. Rue de la Voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex - Fax: 03 20 90 72 34

JAPON

Pleins phares sur deux jeux d'aventure très attendus! Avec les nouvelles photos de Final Fantasy IX et l'adaptation du manga Record of Lodoss War, rien que ça. Et enfin, Konami dévoile l'un de ses projets secrets, 7Blades, un futur hit lui aussi.

FINAL FANTASY IX

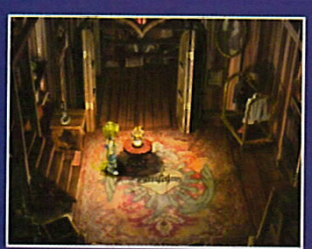
Alors que Dragon Quest VII nage encore dans un épais brouillard imprégné de confusion quant à son devenir, Square diffuse au compte-gouttes ses infos sur FFIX.

PLAYSTATION

● **Square/19 juillet**

THEATER SHIP

Comme dans tous les Final Fantasy, on trouve un bateau volant ou quelque chose y ressemblant. Une constante en somme. Cette fois, vous pourriez avoir fort à faire...



Ce FFIX constitue, à bien des égards, un retour aux sources. On retrouve donc l'environnement heroic-fantasy que le public japonais réclamait à cor et à cri. Le maître Amano reprend du service avec son style si particulier qui a tant contribué à la série des FF (jusqu'à FFVI). Les "Ability" reviennent (FFII) elles aussi afin de permettre au joueur de personnaliser son aventure. Il est possible de trouver ou d'acheter une foule de choses : armes, boucliers, items... Leur effet changera en fonction du personnage équipé.

Ultime et ultime

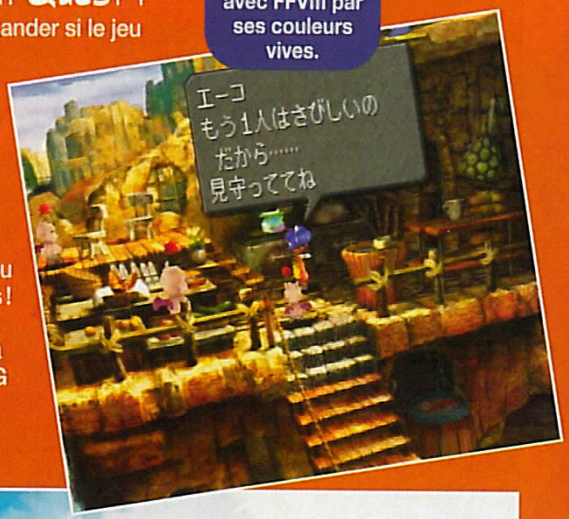
Quand on enlève un objet de l'inventaire d'un héros, l'Ability qu'il apportait disparaît. Cependant, si on utilise ce pouvoir constamment, le perso pourra l'apprendre et le garder en mémoire. Ces Abilities – ou pouvoirs –, sont cachées dans chaque personnage. Elles se révèlent au hasard des objets acquis. Selon la nature de ces derniers, certaines Abilities auront plus de chance de sortir. Par ailleurs, des armes ou items particuliers sont cachés dans le jeu. Ils peuvent posséder une grande puissance et être associés à des Abilities ridicules ou inversement. Mieux, des armes ultimes peuvent apporter des pouvoirs tout aussi ultimes.

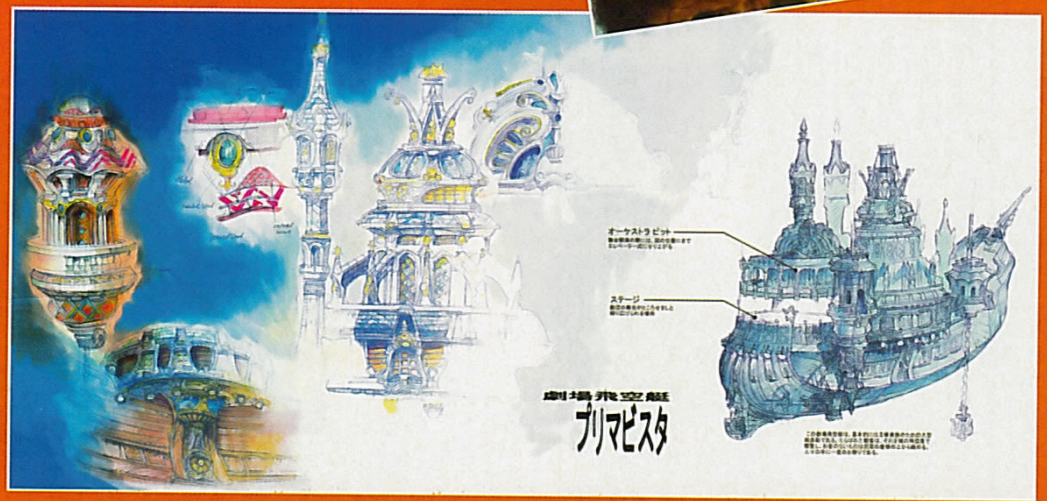
La 2D est toujours aussi chatoyante.

Et Dragon Quest ?

C'est à se demander si le jeu tant attendu d'Enix va vraiment sortir. En tout cas, pas en mai, comme Square l'espérait. Au mieux en juin ou juillet ?... Glups ! Entre ces deux poids lourds, la guerre des RPG aura-t-elle vraiment lieu ?

FFIX contraste avec FFVIII par ses couleurs vives.





PLEIN LA VUE

Une nouvelle fois, Square va nous en mettre plein la vue avec des films superbes!

Ce personnage ne manque pas d'appétit: il veut manger tout ce qui se présente!

En tout, vous aurez huit persos.

Le perso féminin est inspiré de celui de FFVIII.

Le jeu ne serait pas très long.

FFIX se base sur le programme de FFVIII.

OUT TRIGGER

Les Doom-like constituent un genre qui ne prend décidément pas au Japon, un peu comme Tomb Raider ou Command & Conquer. Que des flops. Seuls des Japonais peuvent comprendre les Japonais.

DREAMCAST

● **Sega/00**

Hiroshi Kataoka.

Hiroshi Kataoka (AM2) est un grand monsieur à qui on doit, entre autres, la série des Fighting Vipers. Il a désormais l'ambition de faire des Quake-like un genre à part entière du paysage ludique nippon ; son arme : Out Trigger.
Il l'avoue, son inspiration vient directement des titres US du genre. Ces jeux n'ont aucun impact au Japon, où les RPG règnent (75 % du marché). Handicapés par leur design, et par le prix des communications téléphoniques, les Quake-like ne peuvent pas compter sur le jeu en ligne pour se développer. De plus, selon H. Kataoka, le pad des consoles n'est pas adapté. Rien ne vaut une souris. C'est ainsi qu'il en annonce une pour la Dreamcast. D'excellente qualité, elle est identique à l'Intellimouse Wheel de Microsoft (avec la roulette). L'arcade aurait pu constituer une bonne solution, avec sa partie à 100 yens, mais les salles ne pouvaient s'offrir les quatre bornes reliées par fibre optique, et Out Trigger fut boudé, surtout aux USA. Mais seul le coût était en cause, pas le contenu. La Dreamcast avec ses serveurs bien rôdés devrait offrir au jeu les moyens de s'exprimer.

On ne peut pas rater la fin du stage !

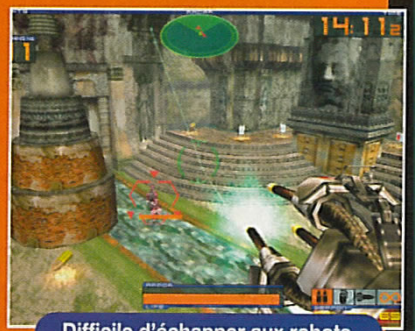
La différence est ailleurs

Graphiquement, rien ne différencie les deux versions, vitesse et niveau de détails identiques. La différence est ailleurs. On trouve en effet des modes Multijoueurs sur le même écran (de 2 à 4 joueurs). Le jeu ne ralentit pas, mais on n'a plus droit qu'à la vue subjective, à travers les yeux du perso. Exit, donc, celle de derrière (présente en Solo). Le nombre de polygones est moins important et les textures moins précises, mais c'est peu flagrant. Le modem est mis à contribution avec une foule de modes, dont un en équipe et un Deathmatch. Un système évolué de Chat sera aussi développé.
Autre innovation sur Dreamcast, un mode Edit permet de composer son perso (couleur, apparence, visage, etc.) et de customiser ses armes. Il y aura aussi de nouveaux niveaux et une sorte de scénario.
Kataoka voit aussi de réelles différences entre son jeu et les Quake-like. Son titre conserve, en effet, une philosophie arcade, se jouant sur 2 ou 3 minutes d'action très intense. Les niveaux sont très élaborés, mais pas très vastes, et c'est le score qui détermine la victoire. D'où l'importance des médailles qu'on récolte pour booster ses points.

L'ennemi est locké, il ne peut plus vous échapper.

Ce n'est pas un pistolet à eau !

Le compte à rebours est commencé...



Difficile d'échapper aux robots.

18 WHEELER

En plus d'Out Trigger sur Dreamcast, Hiroshi Kataoka s'occupe de convertir sa course de camions ricains, 18 Wheeler. Eh oui, les journées sont chargées à l'AM2 !

On se gare comme dans Crazy Taxi.

L'idée de traverser les Etats-Unis d'est en ouest à bord d'un gros camion à fond les bananes vient de M. Goji, du département de recherche technologique (mise au point des bornes). Tout a commencé quand ledit Goji est arrivé avec un gros volant de camion américain en disant que ce serait chouette de faire un jeu avec cet objet rigolo. Avec le soutien de l'AM2, l'idée est devenue un vrai projet, puis un gros succès d'arcade au Japon et aux USA. Si la borne était une attraction à elle seule avec la reproduction fidèle d'une cabine de camion ricain (volant, klaxon...), sur Dreamcast, il a bien fallu compenser l'absence de ces attributs par de l'innovation.

Aucune différence

Le principe est resté le même, et graphiquement, on ne voit aucune différence entre les deux versions. En plus du jeu en ligne, un mode 2 joueurs a été ajouté. Le trafic est alors moins intense, et les décors plus, allégés. Trop facile en arcade, 18 Wheeler est plus long et plus difficile sur console. Le nombre de niveaux, d'une longueur accrue, devrait néanmoins rester le même, le tout soutenu par un scénario. Les niveaux bonus (Parking Challenge) prennent une place plus importante et bénéficient d'un mode à part entière. Enfin, on pourra fabriquer un camion et le sauvegarder sur VM.

Vous venez d'enfoncer le restau de la plage !

Certains passages sont délicats !

La nuit, sans phares...

Le moindre accrochage coûte cher !

Une ambiance de camionneurs

H. Kataoka s'attend à un excellent accueil aux USA, où la version arcade a rencontré un gros succès, et il espère que le jeu en ligne sera prêt pour les sorties US et européenne. Pour lui, 18 Wheeler constitue une expérience riche d'enseignements. Dans un marché arcade mondial à la dérive, l'attrait de commandes originales, comme le gros volant, et l'ambiance camionneur, ont réveillé l'intérêt des joueurs pour le jeu en salle. H. Kataoka a l'intention d'explorer d'avantage ce genre de voie à l'avenir.

DREAMCAST

● Sega/2000

RECORD OF LOD

"THE ADVENT OF CARDICE"

Basé sur la légendaire série animée, ce jeu veut populariser, à travers une licence connue, un genre désormais fort répandu par chez nous, celui de Diablo. Mais, pour le moment, seule la PC Engine avait su vraiment honorer cette série culte.

Dans cette version Dreamcast, on contrôle un personnage original qui sera amené à en rencontrer d'autres, dont les plus grandes figures de la série. Par le biais d'une conversation, ils décideront de lui prêter main forte ou non. En effet, ces conversations ne sont pas linéaires et on a souvent le choix entre plusieurs réponses ou questions. Suivant la tournure du dialogue, les personnages tiers décideront ou non de se joindre à lui. Ils ne peuvent pas être contrôlés et agiront d'eux-mêmes suivant les besoins de la situation. Par exemple, ils attaqueront automatiquement à l'approche d'un ennemi.

Mais non, ce n'est pas Diablo !

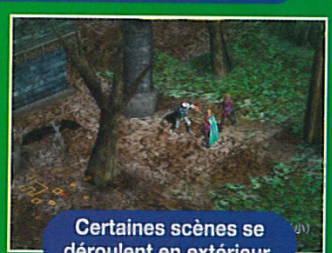
Simple pression

Le joueur déplace son personnage dans un espace en 3D, mais l'action est suivie via une vue isométrique (comme dans Diablo). Les gâchettes L et R permettent de faire tourner les décors autour du héros. Les actions s'effectuent de manière très simple, souvent par la pression d'un seul bouton. Le bouton A permet d'inspecter un objet, tandis que le B sert essentiellement aux attaques. X ouvre une fenêtre de gestion des magies. Ces dernières sont contenues dans des parchemins trouvés ou achetés au cours de votre aventure. A la droite de l'écran se trouve une bande où sont rangés des items. On les utilise en appuyant sur le bouton Y. Une carte automatique est également visible à l'écran : elle vous permet de vous situer dans les niveaux. Ces derniers sont assez variés, mais d'une qualité graphique pour le moment inégale. Notons aussi que, pour l'instant, le jeu ne présente que des donjons. L'interface pour contrôler son personnage rappelle celles de jeux PC comme Lands of Lore. Pour renforcer la résistance ou l'efficacité de ses armes ou de ses boucliers, il est possible d'appliquer des signes runiques. Il en existe près de 200. Leur combinaison permet d'ajouter des effets magiques. L'expérience est gérée de manière classique à travers les combats.

De taille imposante

Le jeu affiche des informations sur chaque monstre rencontré : points de vie, nature, etc. Les batailles se déroulent en temps réel, bien sûr, et mettent en scène un nombre important d'ennemis, dont certains, comme les dragons, sont de taille imposante. Rien n'a été rendu public quant à une quelconque utilisation du modem Dreamcast.

On trouve des monstres de toutes les tailles.



Certaines scènes se déroulent en extérieur.

Le pont limite votre marge de manœuvre.

La magie du feu dégage le chemin.

DREAMCAST

● **Kadokawa/29 juin**

OSS WAR

Certaines magies touchent un grand nombre d'ennemis.

Notez la carte, dans le coin, en bas à gauche.

La cave des Goblins est un cauchemar!

Soyez prudent et adroit!

On se croirait dans Bio Hazard!

Ça va?

La barre des items sera très utile.

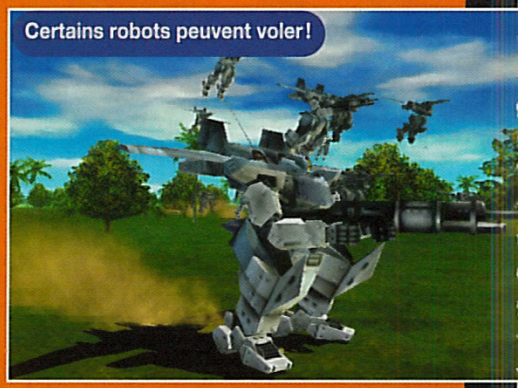
Le Dragon est gigantesque!

De la magie dans tous les coins de l'écran!

Mission impossible?

GUNGRIFFON BLAZE

Après des débuts sur Saturn, avec deux volets dont le tout premier qui proposait une magnifique introduction (encore fallait-il posséder la carte Mpeg), voici le troisième épisode déboulant, non plus sur Sega, mais sur PS2.


Certains robots peuvent voler!

LES FORCES EN PRÉSENCE...

High-Macs III (Japon), rapide et capable de voler.

Sturm Panzer (Allemagne), puissance de feu et blindage.

Autruche (France), rapide et capable de sauter...

Valiant (Angleterre), balance neutre.

Dès le début de cette série, Game Arts avait exprimé son désir de trouver une machine capable de supporter au mieux GunGriffon qui affichait déjà des ambitions techniquement impossibles. La Saturn avait alors prouvé ses limites. Avec la PS2, l'éditeur n'affiche toujours pas le sourire : il la trouve trop faible pour gérer le champ de bataille dont il rêve. Quoi qu'il en soit, c'est actuellement la seule machine capable d'approcher les buts fixés. On retrouve le même monde post-apocalyptique, partagé en divers blocs politiques. Les ressources ne sont pas nombreuses, et les tensions omniprésentes. Le Japon a la part belle au sein du bloc asiatique-océanique. Mais il est confronté à de gros poissons comme les USA, la Russie ou l'Europe. On trouve six champs d'action découpés en zones. Les missions sont dans la même lignée que dans GunGriffon 2 avec des objectifs très diversifiés allant de l'escorte à l'infiltration, en passant par l'offensive brutale. La destruction de cibles ne sera pas toujours suffisante pour sortir vainqueur, car une limite de temps peut parfois être introduite. On est confrontés à une multitude d'engins (robots, tanks, blindés ou hélicoptères). A noter que les robots possèdent des orientations très prononcées suivant leur pays d'origine. Ainsi, l'Allemagne fait dans la puissance de feu supportée par un blindage important. Le Japon procède à un habile mélange de Gundam et de Macross. La France fait dans la vitesse, avec la possibilité de sauter... On retrouve cependant pas mal de vieilles connaissances en provenance des deux premiers volets.

Tout faire exploser

L'Item System est une des nouveautés de cette suite. Dans des conditions déterminées, on peut récupérer des bonus sous la forme de pièces détachées qui permettent d'améliorer son robot. On peut ainsi, au fil des combats, obtenir une machine de destruction impressionnante. Une autre nouveauté, le Mass Energy Detector (MED), permet de suppléer à la disparition du radar traditionnel de l'écran, en affichant les infos dans le cockpit. Il réagit en fonction des menaces potentielles présentes ou cachées dans les décors. Ainsi à l'approche d'un ennemi, une barre en bas de l'écran vire peu à peu au rouge en s'étirant. En haut de l'écran, on trouve une sorte de boussole. Au niveau de la jouabilité, Game Arts veut que le joueur se concentre sur l'objectif de sa mission et qu'il prenne du plaisir dans les combats. Outre les ennemis, on peut quasiment tout faire exploser!
A l'instar de Grandia, GunGriffon appartient à cette catégorie de jeux qui peuvent tout juste commencer à s'exprimer sur des machines possédant des ressources 3D suffisantes. Il est toutefois dommage que GunGriffon Blaze ne permette pas le jeu en ligne qui lui semblait prédestiné.

La PS2 peut afficher un grand nombre de robots.

L'armée nippone aligne les robots les plus évolués.

PLAYSTATION 2
● Games Arts/Été

ANEL2KA

CELLERATOR RESPIRA

PUMA®

ANEL2KA.COM

STREET FIGHTER III THIRD STRIKE

"FIGHT FOR THE FUTURE"

Alors que nous étions sans nouvelles de la série depuis un bon moment, Street Fighter nous revient avec un troisième volet de la saga "Impact", et non pas en arcade mais sur Dreamcast.

Comme ses prédécesseurs, ce nouveau Street Fighter ne bouleverse rien, mais apporte de nouveaux ingrédients à une recette quasi parfaite et sans égale. Street Fighter reste donc en 2D. En plus des 15 persos du Second Impact, on voit arriver quatre combattants, dont certains sont bien connus, Remy, Q, Twelve et Makoto. Ce qui nous fait donc un total de 19 persos, exception faite d'éventuelles têtes cachées. Chun-Li occupe aussi un rôle plus important. Ce troisième volet porte bien son nom, car c'est aussi le troisième titre de la série des jeux en ligne. Après Marvel vs Capcom 2 et Power Stone 2, c'est au tour de Street Fighter de goûter aux joies du réseau.

Narguer l'adversaire

Côté jeu, on voit arriver le "Grade Judge System" qui accorde une note (ou rang) au joueur suivant en fonction de certains paramètres, comme la manière dont l'adversaire a été vaincu, le temps et la vie restant, le style de combat... Autant dire qu'une bonne maîtrise des techniques de combat est requise. La "Reap Attack" permet de casser les gardes assises.
Le "Blocking" est toujours au programme.
Les attaques spéciales de types EX et Super Arts sont également présentes. On peut toujours choisir son type de Super Arts en début de partie. Enfin, les "Personal Action" sont renforcées. Ces petites animations permettent de narguer l'adversaire.
A noter que le jeu est compatible avec toute une série d'accessoires dont le PuruPuru Pack et surtout le clavier! Gageons que Capcom nous prépare peut-être une surprise sous la forme d'un mode de jeu original. A moins que ce ne soit seulement pour naviguer sur le site de Capcom.

DU GRAND SPECTACLE !
La belle Chun-Li n'a rien perdu de sa superbe, au contraire !

Les décors sont très réussis.

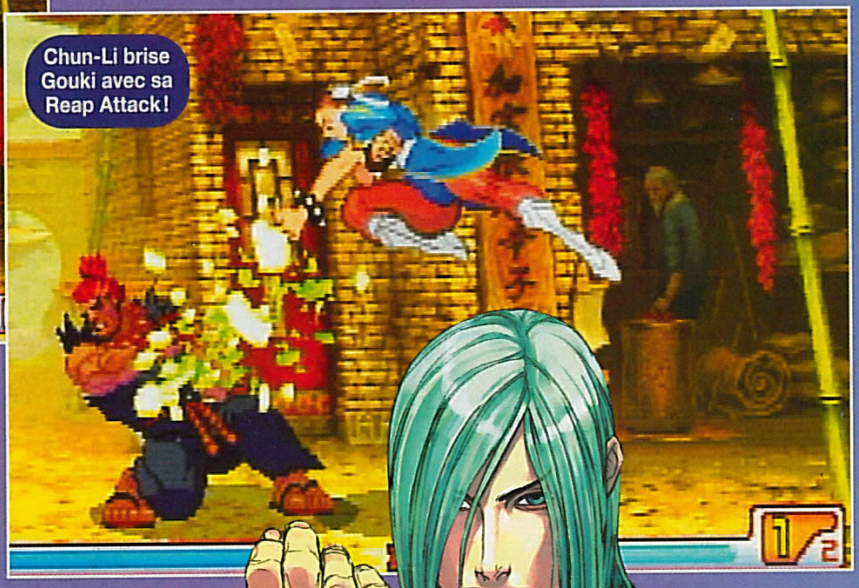
DREAMCAST
● Capcom/29 juin

Chun-Li use de son Blocking pour contre-attaquer.

Une animation à la Capcom, sans faille!

Un air de King of Fighters?

Aah, nostalgie...


Chun-Li brise Gouki avec sa Reap Attack!

Ouh, ça doit faire mal...

Enfonce-toi bien ça dans la tête!

SORCEROUS STABBER ORPHEN

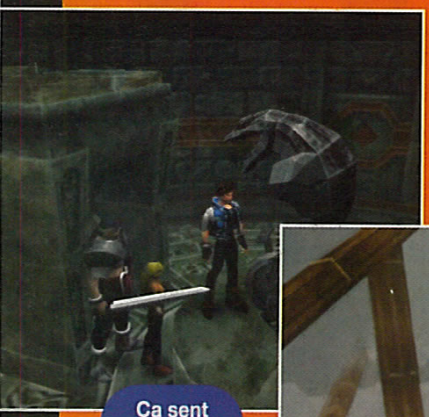
Avec son concept fortement inspiré de Tomb Raider, et revendiqué comme tel, Sorcerous Stabber Orphen constitue une belle surprise.

PLAYSTATION2
Kadokawa/Été

En début de partie, on a le choix entre trois personnages (dont un jeune magicien du nom d'Orphen), avec un scénario original pour chacun. Un quatrième apparaît quand on termine les trois premiers. Dans ce RPG, il est principalement question de donjons. On explore donc des couloirs, avec des pièces et des passages secrets, tout en affrontant une multitude d'ennemis, à coups d'épée ou de magie. Le jeu se divise en niveaux, avec à chaque fois un boss de fin. Les boss se présenteront sous des formes très diverses, mais seront toujours particulièrement agressifs. La seule manière d'en venir à bout consiste à bien observer leurs mouvements pour attaquer au bon moment. Il est conseillé de recourir à l'épée dans les corps à corps. Certains combats contre les boss se feront, non pas dans des arènes, mais dans des passages "dynamiques", comme un couloir où le sol se dérobe.

A suivre...

Malgré son côté action, Sorcerous Stabber Orphen reste un RPG. En ce sens, les événements et les rencontres seront nombreux. Il en sera de même pour les séquences cinématiques en 3D temps réel. A noter que suivant le scénario choisi, les rencontres et films seront différents. Ce titre promet, mais, comme à l'accoutumée, il faudra attendre la fin du développement pour savoir s'il deviendra un hit ou non. Espérons que le jeu final sera du niveau de la démo présentée par Kadokawa. Affaire à suivre, donc...



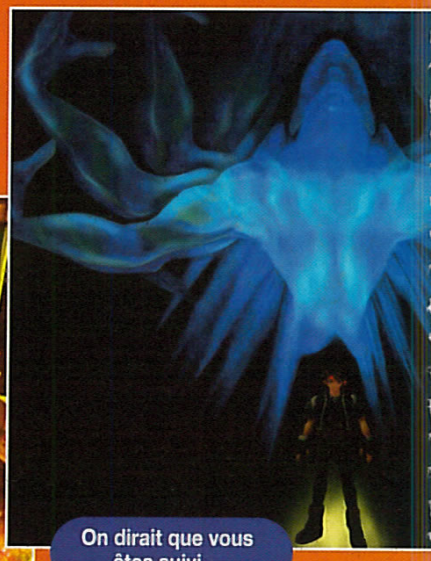
Ça sent l'énigme à plein nez!

Ce qui reste de votre bateau...

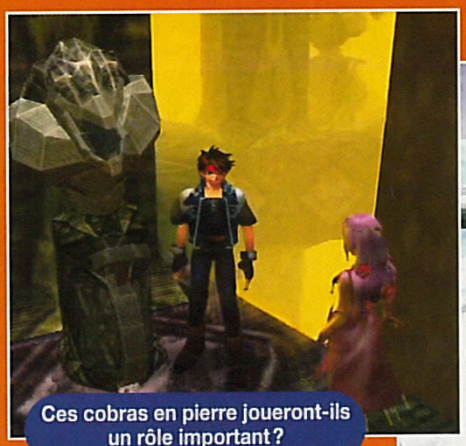
Un piège sympa...

Ne vous fiez pas à cette illustration en 2D. Ils seront moins beaux en 3D.

Utilisez la magie sans mesure.

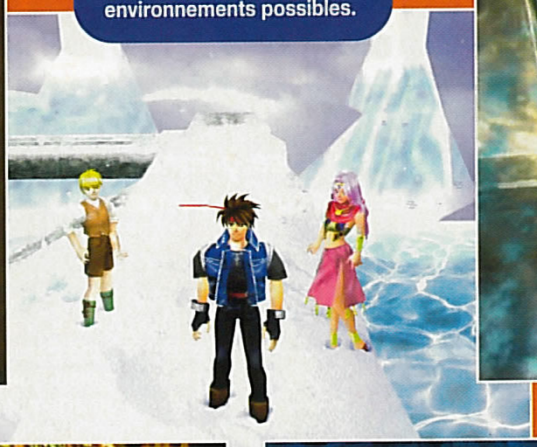


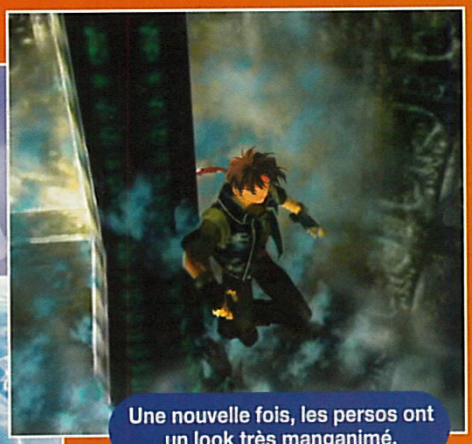
On dirait que vous êtes suivi...



Ces cobras en pierre joueront-ils un rôle important ?

On trouvera bien sûr tous les environnements possibles.

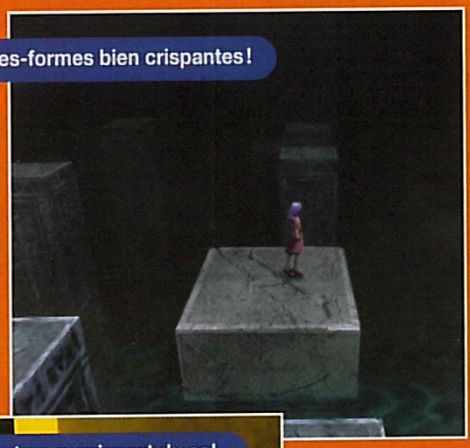




Une nouvelle fois, les persos ont un look très manganimé.

Un boss arbre ?

Un petit clin d'œil à Castlevania.



Oh, les plates-formes bien crispantes !

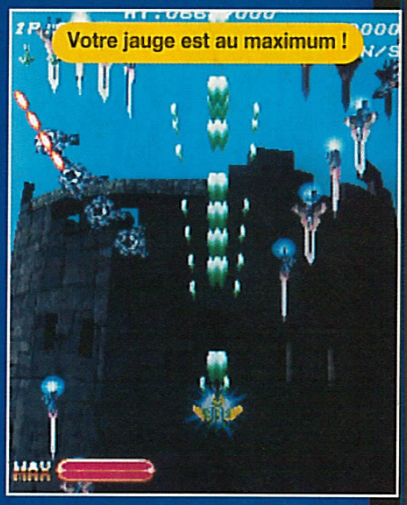
Il s'agit d'avoir le bon tempo !

Ces monstres surgissent du sol.

Un film montre l'arrivée du boss des lieux !

BRAVE BLADE

Bing Raizing est une compagnie qui maîtrise à fond le domaine du shoot, en 2D. Cette fois, elle travaille pour le compte de Namco.



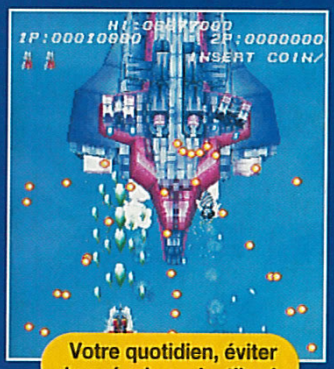
ARCADE

● **Namco/Mai**

Dans Brave Blade, le joueur incarne l'un des cinq personnages proposés, lesquels peuvent switcher entre deux modes, Fighter ou Knight, un peu à la manière des robots Valkyrie de Macross. C'est-à-dire qu'on peut passer de l'état d'avion à celui de robot. Ce qui entraînera donc deux jouabilités différentes.
Pour prendre en compte cette particularité, on trouvera un ensemble de trois boutons. Le premier, "Shot", gère les tirs de l'avion. Le deuxième, "Sword", permet d'infliger des sortes de coups d'épée, mais aussi d'effectuer une garde quand la jauge appelée Guard Gauge est pleine ou atteint un certain niveau. Enfin, le troisième bouton, "Core", est directement lié à cette Guard Gauge qui, une fois pleine, permet par simple pression du bouton Core, de déclencher une invincibilité temporaire nommée "Core Awakening". Bien sûr, quand on use de la garde ou du pouvoir, la jauge baisse de niveau. Pour le remonter, il faudra détruire de l'ennemi à tour de bras en mode Fighter. Pour s'aider dans cette entreprise, on peut collecter des items afin de renforcer son arsenal (jusqu'à quatre niveaux). Chaque personnage possède son style de combat et son armement propres. Enfin, le mode 2 joueurs est présent, ce qui ne sera pas de trop quand on voit la flopée de projectiles et d'ennemis en tout genre.
Le reste du jeu s'avère assez classique. En tout cas, il démontre bien le regain d'attention des éditeurs d'arcade pour un genre trop longtemps délaissé.

Les boss sont toujours de taille impressionnante.

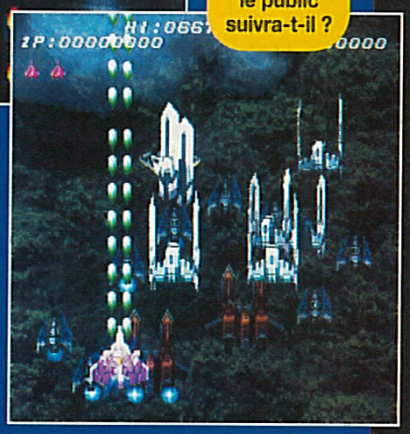
Outre les 2 modes de jeu, ce titre est très classique.


Votre quotidien, éviter la nuée de projectiles !

L'écran est vertical, comme l'exige la tradition.

L'esthétique des niveaux est très inégale.

Ne loupez pas les bonus.


Le shoot renaît, mais le public suivra-t-il ?

Prophétie™

Qui pourra s'y opposer ?

Magic: L'Assemblée®

Découvre Prophétie, l'ultime souffle du cycle des masques. Les cartes qui vont balayer les pouvoirs de tes adversaires sont là...

Vent : une génération de sorts destructeurs, très coûteux à jouer mais aussi extrêmement dangereux pour l'adversaire.

Avatar : des créatures terriblement puissantes, peu coûteuses à jouer si certaines conditions sont remplies au moment où vous les invoquez.

Les Cartes Rhystiques : des sorts modifiables si l'adversaire paye pour cela.

Sortisan Légendaire : des personnages surpuissants qui peuvent générer des effets dévastateurs.

Pour Découvrir Prophétie :

- quatre decks à thème pour en révéler toutes les facettes (cogne, sournois, volte-face, détresse) avec, pour la première fois, une carte premium dans chaque deck.
- des boosters pour ceux qui veulent maximiser leur jeu et garder la possibilité de découvrir une carte premium.

SORTIE LE 6 JUIN 2000

Pour tout savoir : 01 43 96 35 65
www.wizards.com/france
Service Consommateurs :
custserv-fr@wizards.com

Prophétie, Magic: L'Assemblée, WIZARDS OF THE COAST sont des marques déposées et la propriété de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards.

MAGIC L'Assemblée®

MCG UNITED

SILPHEED THE LOST PLANET

L'histoire de Silpheed a débuté en 1986 sur les PC-88 (NEC). Ce fut alors le premier jeu nippon à proposer des polygones. Ensuite, ce fut au tour du Mega-CD de reprendre le flambeau, avec sa fameuse intro d'anthologie. Cette fois, c'est sur la Playstation 2 que la série se prolonge, et c'est prévu pour l'été prochain.

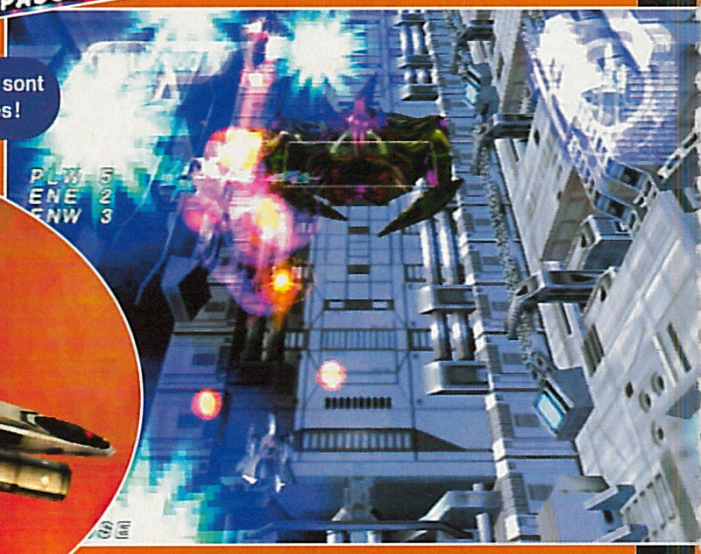
Le film d'introduction est le même que sur Mega-CD mais avec une qualité graphique bien supérieure !

Silpheed reste un jeu en 2D, avec un look qui rappelle Galaxian 3 en arcade, mais dans une version plus belle. En effet, la PS2 est capable de bien des choses et le prouve. Au programme, on trouve des décors en 3D plutôt soignés et des effets spéciaux fort nombreux. Les paysages défilent avec de superbes basculements de la caméra, dans le style montagnes russes. Bref, ce Silpheed veut mettre l'accent sur le spectacle. Côté game play, tout se déroule comme dans un jeu en 2D, sauf qu'on est en 3D temps réel. Bref, Silpheed se joue exactement comme sur Mega-CD. Un peu dommage tout ça !... En résumé, on doit passer les six stages du jeu pour le terminer. Chacun de ces niveaux est découpé en zones. On peut toujours améliorer son armement pour nettoyer l'écran des hordes d'ennemis qui déferlent successivement. Le choix des armes se fait au début de chaque niveau, en fonction du score établi dans les précédents. Un système qui a son importance, car certain stages demanderont un type d'arme bien précis.

Le boss est une sorte de serpent de feu.

Armez-vous jusqu'aux dents !

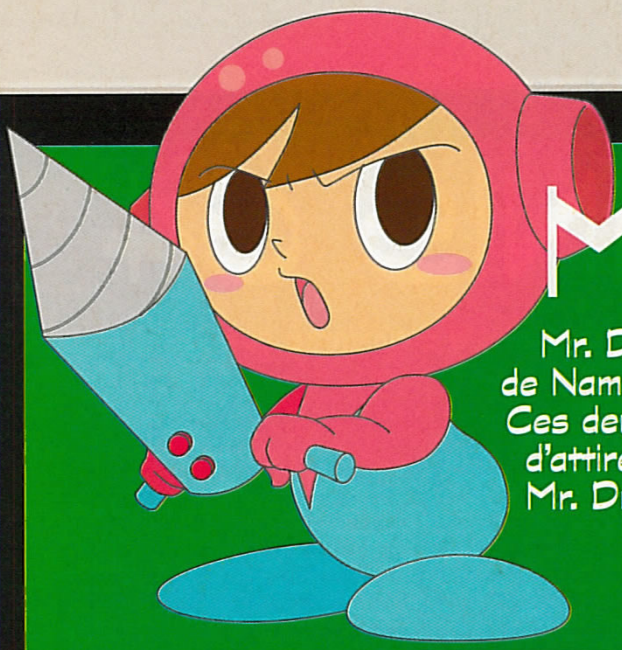
Le vaisseau est bien détaillé.



Les couloirs sont encombrés !

PLAYSTATION 2

● **Games arts/Été**



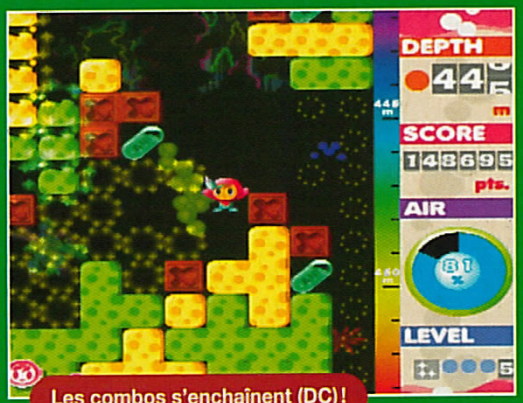
MR. DRILLER

Mr. Driller constitue, avec Aqua Rush, l'une des tentatives de Namco pour redonner vie aux jeux de réflexion en arcade. Ces deux titres reposent sur des concepts simples afin d'attirer un large public. Pour le moment, c'est au tour de Mr. Driller d'arriver sur console.

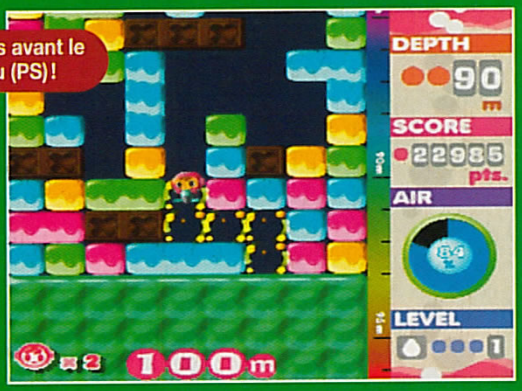
DREAMCAST

Namco/29 juin

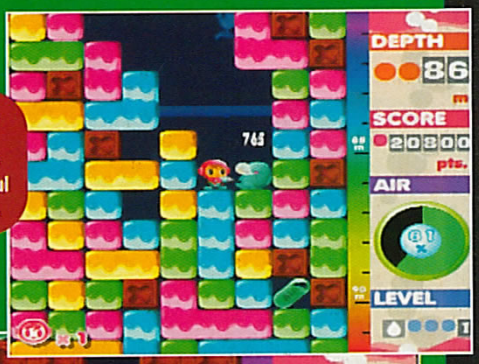
Outre cette version DC, ce titre sortira aussi sur PS et GBC. Le but du jeu est de creuser jusqu'à une certaine profondeur suivant le mode choisi. En creusant, on use de l'oxygène, il faut donc récupérer des capsules d'air. Toute l'aire de jeu est composée de cubes de couleur qui en tombant sous l'action du héros peuvent former des combinaisons et entraîner des Combos. On retrouve les modes du jeu d'arcade, avec le Trial 500 (creuser 500 m) et le Serious 1 000 (1 000 m donc). Sur DC, il y a des nouveautés, comme le Time Attack (100 et 200 m), avec des bonus temps pour gagner de précieuses secondes. Il n'y a pas de limite d'oxygène. Quant au mode Tokoton, il vous propose carrément de creuser jusqu'au centre de la Terre ! Il est difficile et n'accepte qu'une seule erreur de la part du joueur, au lieu de deux en arcade. On peut également paramétrer certains aspects du jeu pour se faire un challenge à son niveau. Une option Replay est même présente ! Enfin le mode Internet permet d'accéder à la page de Mr. Driller pour récolter de précieuses informations.



Les combos s'enchaînent (DC) !



Plus que 90 mètres avant le prochain niveau (PS) !

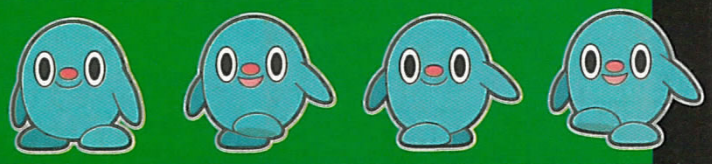


Tiens, vous n'êtes pas seul (DC)...

Les horloges bonus sont vitales en Time Attack (DC) !

Là, vous manquez d'air (DC)...

La version GBC sortira en même temps que la DC.



MARIO TENNIS 64

Après le golf, Mario se lance dans le tennis, un sport auquel il s'était initié sur la Gameboy première du nom (la grise).

NINTENDO 64

● **Nintendo/21 juillet**

BIEN VU !

Mario Tennis 64 propose un ensemble de vues différentes afin de contenter tous les joueurs.

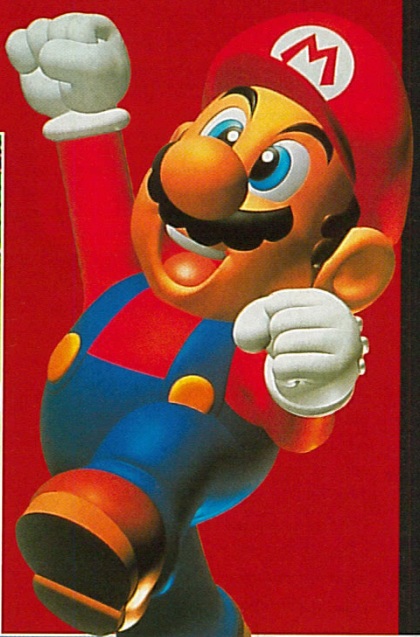
A la suite de l'excellent Virtua Tennis de Sega, c'est au tour de Nintendo de se passionner pour la petite balle jaune. Comme tout Mario qui se respecte, ce titre bénéficie du savoir-faire maison et surtout d'une jouabilité des plus simple. Outre le joystick analogique, on gère deux boutons, un pour les effets slicés et l'autre pour les lifts. La combinaison de ces trois commandes permet de sortir tous les coups du tennis, du smash au lob. Un nombre important de modes serait inclus, mais on n'en connaît pas encore leur nature. Ce qui est sûr, c'est qu'il y aura des modes Multijoueurs, car Mario Tennis 64 permet à quatre joueurs de disputer un match sur le même écran. Le double sera donc au programme.

Waluigi, encore plus méchant ?

On compte six personnages de base : Mario, Peach, Yoshi, Luigi, Wario et un nouveau, Waluigi, le côté obscur de Luigi. Il y en aura beaucoup d'autres, cachés. Si tous les aspects du tennis réel ont été reproduits, cette "simulation" contient, comme Mario Golf 64, de nombreux éléments fantaisistes. Par exemple, il est possible de tirer des balles à la vitesse du son ou de véritables boules de feu.

Petite particularité à noter : la compatibilité annoncée avec le GB Pak, une extension qu'on enfiche dans le slot-mémoire du pad pour accepter les cartouches Gameboy. Voilà, vous êtes prévenu, une version Gameboy Color pourrait bien être en préparation !

A quand un vrai Super Mario ?



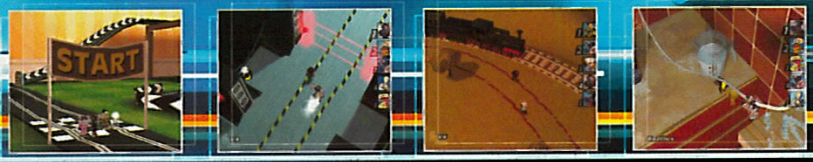
Mario Tennis fête son grand retour.

Le public est assez sommaire.

Peach met le feu !

Vous allez en baver!

www.codemasters.com



- Jusqu'à 8 joueurs
- 3 modes 1 joueur
- 2 modes multijoueurs
- 12 personnages mutants
- 24 coups spéciaux
- 41 circuits sinueux
- Des courses 3D d'enfer

Que du fun méchant, inconscient, machiavélique, destructeur, complètement dingue!

Les Micro Maniacs donnent des coups, se battent comme des chiens, pour se dégager un chemin à travers la maison et le jardin.

Pas de principes, pas de prisonniers, juste 12 personnages mutants qui jouent des coudes pour la victoire.

Si vous les voyez débarquer... Courez!

PlayStation

Codemasters®

GENIUS AT PLAY*

MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !

Disponible dans tous les Micromania !

MICRO MANIACS™

Certifié Délirant

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark of Codemasters Limited. Micro Maniacs™ is a trademark of Codemasters. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. *LE GENIE DU JEU

POUR TOUS PUBLICS

GUN SPIKE

Développé par Psikyo pour le compte de Capcom, Gun Spike est un jeu d'action 3D qui sortira à la fois en arcade, sur Naomi, et sur Dreamcast.

DREAMCAST

Capcom/Été

Psikyo est un acteur célèbre dans le domaine du shoot d'arcade. Son association récente avec Capcom remonte à Gun Bird 2, un shoot 2D sur Dreamcast. Mais cette fois, c'est de 3D dont il est question.

Gun Spike est, à la base, un shoot, un domaine dans lequel Psikyo est parfaitement à son affaire. De son côté, Capcom apporte un savoir-faire fraîchement acquis dans le domaine de la 3D, dont Power Stone 2 est la meilleure illustration.

Pour résumer, disons que Gun Spike est ni plus ni moins un Final Fight 3D pimenté à la sauce shoot, à la manière de Contra.

On a le choix entre cinq persos dont certains sont des légendes : Arthur (Ghost & Goblins), Cammy (SF), Nash (SF), Shiba et Simone. Tous évoluent sur des sortes de rollers. Ce qui permet de donner de la vitesse à l'action. Seul Shiba adopte le skateboard. L'action est vue de haut avec un angle isométrique. Le personnage circule dans des décors 3D variés sous forme de niveaux fermés ou de couloirs assez larges. Le but est de vider les lieux traversés de la racaille qui les infeste. Pour ce faire, on dispose d'un arsenal personnel.

Deux joueurs peuvent prendre part à l'action.

L'hélico vient supporter les deux robots.

Attaque ultime

Pour se faire respecter, nos cinq héros sont armés. Nash dort avec son Famas, Cammy ne se sépare jamais de ses deux Uzi, même sous la douche. Simone, lui, jongle entre son pistolet-mitrailleur et son katana, alors qu'Arthur se la joue canon et missiles. Quant à Shiba, c'est à coups d'attaques magiques qu'il se fraie son chemin. Mais cet arsenal peut se révéler insuffisant contre la marée d'ennemis qui déferle ou contre certains boss (intermédiaires ou finaux). Du coup, on pourra recourir au Heavy Shot (une sorte de bombe), ou carrément au Special Attack qui apparaît comme l'attaque ultime.

Comme dans Final Fight, des infos (nature et vie) sont affichées en bas de l'écran sur les ennemis en présence.

Toutes les actions sont gérées avec trois boutons en plus du joystick. Capcom assure que les commandes seront d'une grande simplicité pour que le joueur puisse se concentrer uniquement sur le jeu. La variété d'ennemis est assez conséquente. On trouve même des menaces aériennes (par exemple, des hélicos).

Le cœur du jeu devrait être constitué d'un mode Scénario, avec en prime des séquences cinématiques en 3D temps réel. En Occident, le jeu devrait changer de titre et s'appeler "Cannon Spike".

UN PEU D'HISTOIRE...

Nous sommes en l'an 20XX. Les économies se sont effondrées et une ère de profonds désordres s'instaure. Une puissante organisation terroriste voit le jour. Pour la combattre, une force spéciale est nécessaire. Pour faire face aux terroristes, ses membres sont équipés de Motor Boots.

Les chiens se sont échappés de Bio Hazard !

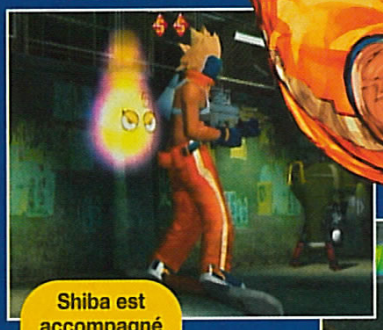
Cammy produit sa Special Attack.

Certains ennemis sont vraiment imposants.

Les icônes S désignent les Special Attacks.

La qualité graphique est excellente !

A deux, ce n'est pas toujours mieux !


Shiba est accompagné d'un esprit.

Boule d'énergie contre misérable laser...

On a droit, par moments, à des films en 3D.

Les ennemis ont aussi des tours dans leur sac.

Nash réalise sa fameuse attaque.

Saurez-vous éviter tous ces projectiles ?

FERRARI 355

En arcade, la version Deluxe proposait une borne fermée au design superbe, avec trois écrans et un intérieur luxueux. Désormais, c'est sur Dreamcast que vous pourrez frimer au volant de votre Ferrari.

DREAMCAST

Sega/2000

En mode Training, suivez la ligne.

Cette conversion se base sur la borne standard du jeu, celle avec un seul écran (la moins chère). Ce qui signifie que l'approche résolument simulation est conservée. On pilote donc uniquement des Ferrari 355 sur six circuits. Un mode Training permet de se familiariser avec les bases de la conduite sportive. Le jeu gère chaque voiture, non pas d'un seul bloc, mais sur une multitude de parties qui ont chacune une incidence sur le comportement routier global. Pour cette version Dreamcast, on voit débarquer une foule de modes Multijoueurs, à deux sur le même écran ou via le câble Link. A noter qu'en écran splité, la qualité graphique est quasiment la même qu'en solo. La vitesse reste identique, et seuls quelques éléments des décors disparaissent, mais rien de très flagrant. Mieux, Internet est de la partie avec une sorte de mode Time Attack sous la forme d'un classement de huit voitures.

Le concepteur du jeu et directeur de l'AM2, Yu Suzuki, révèle que ce Ferrari 355 a été l'occasion de développer un véritable OS (système d'exploitation) de simulation automobile. Il suffit de rentrer les données d'autres voitures pour les voir tourner en temps réel, et ce en quelques minutes. Voilà qui promet pour la suite...

Il existe également un circuit ovale.

Notez le rétro, le radar et la carte du circuit.

On reconnaît la roue de Suzuka!

Il y a une version courte et longue de Suzuka.

Le jeu gère huit voitures.

ChuChu Rocket! 4 adversaires venus des 4 coins d'Europe jouent au chat et à la souris en réseau. Devenez l'un d'entre eux et soyez le premier à ramener toutes les ChuChu souris jusqu'à votre spatiale Rocket. En évitant bien sûr les méchants chats KapuKapu. C'est une première et c'est Chuper.

Dreamcast
Jusqu'à 6 milliards de joueurs

SEGA

www.dreamcast-europe.com

CHUCHU ROCKET! LE PREMIER JEU ON LINE* SUR DREAMCAST

ENTREZ DANS LA PLUS GRANDE SALLE DE JEUX DU MONDE

*En ligne. ChuChu Rocket!© SEGA ENTERPRISES, Ltd. 1999, 2000 - "Sega" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

7BLADES

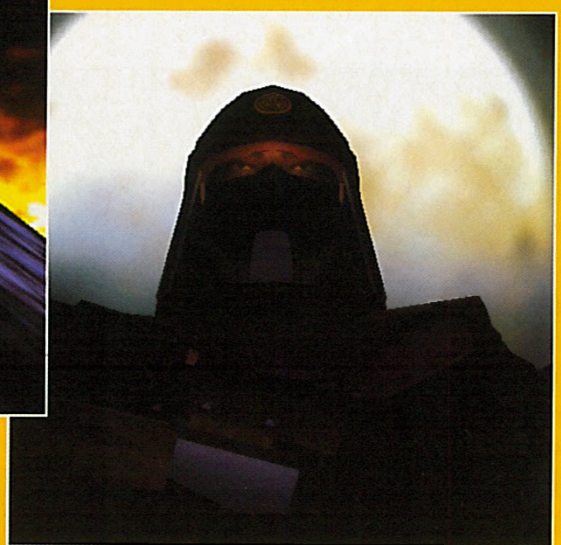
Petit à petit, la Playstation 2 dévoile sa puissance. Quant aux éditeurs nippons, ils s'inspirent de plus en plus des hits occidentaux. Derrière une esthétique très japonaise, 7Blades lorgne ouvertement du côté de Tomb Raider...

PLAYSTATION2

Konami/Juin

Nous sommes en 1640 au Japon, sur une île réservée aux étrangers, Dejima. Une guerre éclate. Derrière elle, Bakufu, un groupe religieux obscur, et son armée de ninjas.
Un jeune homme se trouve sur l'île en quête de trésor. Il est vite amené à jouer un rôle important dans les événements en cours. Il n'est pas seul, car une jeune femme se joint à lui. Les deux héros vont s'épauler pour survivre et mettre à jour un secret terrifiant.
Si Onimusha est un Bio Hazard-like, ce 7Blades apparaît clairement comme un clone de Tomb Raider, dans lequel l'action tient une place importante. On peut y découper ou abattre de l'ennemi à tours de bras. Le héros masculin maîtrise le katana et toute sorte d'armes blanches, dont une épée de deux mètres à double tranchant qui le transforme en mixeur Moulinex. Quant à la jeune femme, sa plus faible résistance est compensée par une panoplie d'armes à feu plus que correcte. Elles sont pour la plupart totalement imaginaires.
On dirige son personnage dans des décors entièrement en 3D. Les ennemis arrivent par hordes entières, jusqu'à saturer l'écran qui se transforme alors en jeu de massacre. Des séquences cinématiques viennent ponctuer les passages importants du scénario. La vue principale est un peu à la Tomb Raider, donc de derrière, mais pas systématiquement. Quand la jeune femme fuit, il existe même une vue qui lui permet de shooter les ennemis qui la poursuivent. Certes, le développement de ce jeu n'en est qu'à son début, mais on espère que 7Blades proposera plus de finesse et une action plus technique.

Carton chez les zombies...



CINÉMATIQUES

Les séquences cinématiques sont toutes en 3D temps réel, Playstation 2 oblige.

Les armes à feu, c'est sa spécialité...

Et hop ! C'est toi qui t'y colles !

空忍隊長
On pourra gérer des pouvoirs magiques.

麒麟
Un prêtre se jette sur vous !

Vous pourrez jouer l'un ou l'autre perso.

Samouraï ou Conan le barbare ?

Tir aux pigeons depuis le toit.

IMPERIAL FIGHTER OF ZERO

Cette simulation aérienne militaire se déroule durant la Seconde Guerre mondiale ; un thème difficile à aborder pour les éditeurs japonais. Dans le cas de Fighter of Zero, les dimensions politiques et idéologiques ne sont pas prises en compte. Tout est focalisé sur le matériel et les troupes, dans une sorte de wargame neutre.

Le jeu reprend la crème de l'aviation militaire de l'époque (15 appareils environ), divisée en quatre groupes (quatre nations ?) : Yamato, Vaillant, Torincia et Broken. Le cockpit est entièrement en 3D avec une vue à 360 degrés. Pour ne pas gêner le joueur, le cockpit apparaît en transparence. Il y a aussi une vue arrière de l'extérieur. Dans ce cas, les instruments de bord apparaissent à l'écran de jeu. A noter la présence d'un radar et d'indicateurs du nombre de bombes et de munitions restant. Un cadre indique même la nature de la cible visée. Enfin, les communications entre coéquipiers sont parlées et sous-titrées sur le bord de l'écran. La plupart des parties mécaniques de l'avion sont reproduites et animées. Les modèles physiques de vol sont reproduits de manière très réaliste.

En plein vol

Fighter of Zero propose plusieurs "campagnes" découpées en missions. Elles débutent toujours en plein vol à l'approche de l'objectif. Apparemment, les phases de décollage ou d'atterrissage ne sont pas au programme. Comme d'habitude dans ce genre de titre, on a droit à des scènes cinématiques qui présentent des brides de scénario et agrémentent les séances de briefing. Une option Replay permettra d'enregistrer une mission complète afin de la visionner par la suite en changeant librement les angles de caméra. Graphiquement, le jeu s'annonce d'un bon niveau. Reste à apprécier une version terminée pour se rendre vraiment compte de l'animation et de la jouabilité de l'ensemble. Un mode Versus est également annoncé.

Les patrouilles ne seront pas de tout repos.

Une approche très délicate...

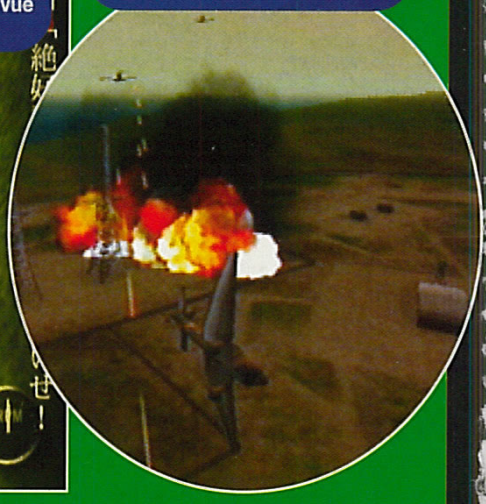
DREAMCAST

● **GAE/29 juin**

インペリアルの鷹
FIGHTER OF ZERO

Les briefings sont en 3D, avec carte à l'appui.

Les instruments apparaissent en vue extérieure.



La destruction des ressources ennemies est vitale.

Glissez-vous dans la peau d'Ecco the Dolphin, et découvrez les aventures trépidantes du dauphin le plus agile de tout l'océan de jeux disponibles sur Dreamcast. Dans cette multitude d'univers sous-marins, le terme "jeu fluide" prend toute sa dimension.

Appaloosa Interactive

ecco THE DOLPHIN DEFENDER OF THE FUTURE

Dreamcast
Jusqu'à 6 milliards de joueurs

SEGA

www.dreamcast-europe.com

ECCO THE DOLPHIN SUR DREAMCAST

ECHANGEZ VOTRE AQUARIUM CONTRE UNE DREAMCAST

Ecco the Dolphin © 2000 Sega Enterprises, Ltd. Created by Appaloosa. All rights reserved. "Sega" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

SHADOW OF DESTINY

Présenté au Japon lors du dernier Tokyo Game Show sous le nom de Diary of Walpurgis, Shadow of Destiny est l'un des gros projets de Konami. Gozo Kitao (Producer) et Junko Kawano (Director) se sont confiés à notre ami Kago.

PLAYSTATION2

● Konami/Fin 2000

LE LOUP DANS LA BERGERIE

Pour Gozo Kitao, assis à côté de Junko Kawano, le DVD a une action pas si négative sur le jeu vidéo. Certes, la Playstation 2 est achetée principalement comme lecteur de DVD-vidéo, mais du coup elle touche un public plus large que celui du jeu vidéo. Entre deux films, ce public pourra s'initier au jeu, pour peu qu'il trouve des titres attrayants. Donc, exit les jeux actuels pour "gamers". Evacuer les combats pour privilégier la réflexion et l'intrigue, tel est le pari de Shadow of Destiny. Konami le gagnera-t-il ?

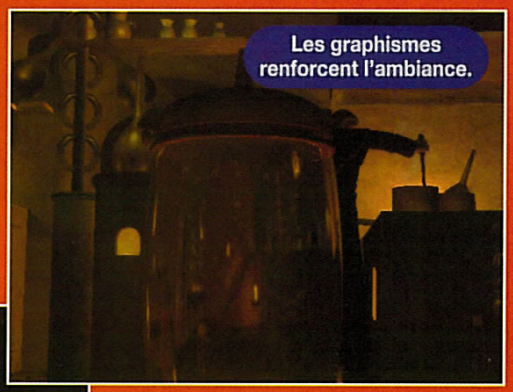
Gozo Kitao n'en est pas à son coup d'essai, car derrière ce nom se cache Silent Hill. Quant à Junko Kawano (Genso Suikoden et Twin Bee RPG), c'est la seule femme à diriger des projets chez Konami, et même l'une des rares à tenir un tel rôle au Japon. Sa touche est flagrante dans Shadow of Destiny.

Coup de poignard

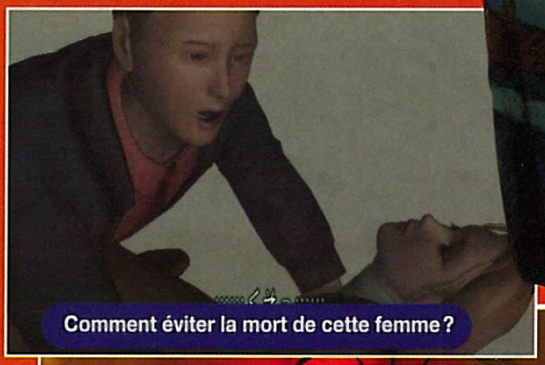
Le jeu se contrôle à la Silent Hill ou Code Veronica. Il est entièrement en 3D avec 70 000 à 80 000 polygones gérés à l'écran : 30 000 pour les décors, le reste pour les persos (6 000 à 7 000 chacun). On peut regarder dans toutes les directions. Aucun système de combat n'est au menu. En effet, SoD consiste en une succession de situations problématiques que le joueur doit résoudre pour survivre. Vous incarnez un homme du nom de Eike qui est assassiné d'un coup de poignard dans le dos. Son âme est amenée dans un lieu étrange où une sorte de devin lui donne la possibilité de retourner dans le temps, trente minutes avant sa mort, afin d'éviter son funeste destin. C'est ainsi qu'Eike se trouve peu à peu impliqué dans une histoire complexe qui l'amène à découvrir sa véritable identité. Mais avant, il devra visiter quatre époques différentes (1580, 1902, 1980 et 2000).

Paradoxes temporels

A en croire Junko Kawano, gérer les paradoxes temporels constitue un casse-tête qui tient son équipe encore actuellement éveillée. En effet, une action dans le passé aura nécessairement des conséquences dans le futur. Introduire une technologie avancée dans le passé peut entraîner des complications pour la suite. Du coup, le joueur doit résoudre une foule de situations afin de provoquer ou éviter un événement. Sa vie est constamment en danger, et il pourra mourir de multiples façons.
A chaque fois, il sera ramené dans le lieu mystérieux où le devin le renverra à l'époque de sa mort, avec un nouvel indice pour l'aider. Par exemple, porter une plaque de métal dans le dos pourra parer le coup de poignard. Tout le jeu, et quelle que soit l'époque, se déroule dans la même ville d'inspiration germanique. Elle n'est pas grande, mais Eike n'a pas trop le loisir de s'y promener.



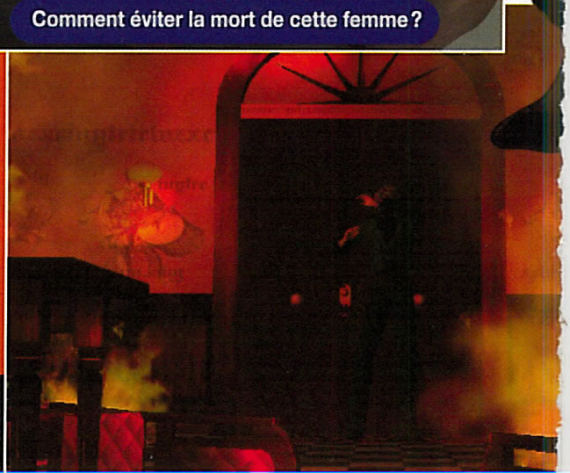
Les graphismes renforcent l'ambiance.



Comment éviter la mort de cette femme ?

En 1580, la flamme du briquet fait fuir les gens.

En 1902, les photographies étaient encore en noir et blanc.



Il faut retourner dans le passé pour empêcher cet incendie.

SUIVEZ LE GUIDE...

Les différents lieux à visiter sont fort nombreux, et tout en 3D bien entendu.

ARMORED CORE 2

From Software met la dernière touche à son jeu de robots, et Armored Core pourrait bien enfin trouver chaussure à son pied sur PS2. La console de SCEI possède un sacré potentiel et est à même d'offrir à ce nouveau genre les moyens de se développer.

PLAYSTATION2

● From Sotware/Été

A la manière d'un Virtual On, on évolue dans un niveau 3D en s'aidant parfois du décor pour se cacher ou échapper à une attaque. L'ennemi prend différentes formes suivant le mode de jeu choisi. Par exemple, on fera face à des menaces multiples (robots, avions, etc.) dans le mode Mission (une sorte de mode Story). Parfois, il faudra défendre une position ou en attaquer une autre. On peut aussi se trouver face à un autre robot dans une sorte de duel dans le mode Versus. A ce sujet, Armored Core 2 sera le premier titre PS2 à utiliser le port iLink (ou DV) pour relier deux machines. Une expérience similaire avait été tentée au tout début de la Playstation, avec un câble Link. Malheureusement, l'essai n'avait pas été vraiment concluant. Sur PS2, en l'absence de la possibilité de jeu en ligne, c'est le seul moyen de goûter aux joies du Multijoueur. A noter que cette option sera aussi disponible dans le mode Mission.

Créer son logo

Autre point fort de cette version PS2, les possibilités d'améliorer sa machine ont été développées de manière sensible. Des organes internes aux armes, en passant par les éléments d'armure, une grande variété de pièces détachées sera disponible. On peut également créer son propre logo avec une résolution (128 x 128) deux fois supérieure aux versions PS. En ajoutant à toutes ces nouveautés la possibilité de personnaliser les couleurs, vous saurez à peu près tout sur cette version.

Dreamarena Fantasy Football 2000

Dreamarena Fantasy Football 2000 vous offre l'occasion unique de devenir sélectionneur européen. Pour participer, inscrivez-vous du 15 mai au 10 juin sur Dreamarena grâce à votre Dreamcast. Composez votre équipe parmi les 352 joueurs du championnat d'Europe 2000. Si les joueurs de votre sélection sont ceux qui se distinguent lors de la compétition, vous vous envolerez à deux pour la Colombie où vous assisterez l'été prochain à la Copa America.

Dreamcast.
Jusqu'à 6 milliards de joueurs

SEGA

www.dreamcast-europe.com

"Sega", "Dreamcast" et "Dreamarena" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. Règlement disponible sur Dreamarena. Remboursement de la communication sur demande. Jeu gratuit sans obligation d'achat.

fun radio

En partenariat avec FUN RADIO

Écoutez l'émission **Fun Attitude** *du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux !*

Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania !

Tous les mercredis et samedis, dans tous les Micromania et sur écran géant, un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

Démonstrations

MERCREDI 31 MAI - SAMEDI 3 JUIN

Cette superbe simulation permet à chacun de se mesurer aux plus célèbres tennismen mondiaux. Mieux, il est possible de les incarner lors de tournois professionnels : Yannick Noah, Martina Hingis, Amélie Mauresmo, Conchita Martinez, et même Richard Krajicek sont de la partie. Le choix est vaste ! Plus de 23 champions et de nombreux personnages cachés... À vous de jouer !

Démonstrations

MERCREDI 7 JUIN - SAMEDI 10 JUIN

Enfin un jeu différent, dans le plus pur style de celui de l'Equipe du Brésil : une connotation de fête et de magnifiques gestes, une expérience de jeu incomparable ! Plus de 60 équipes nationales avec les meilleurs joueurs du monde, des équipes de légendes, 5 modes de jeu : de l'arcade à la simulation, toutes les possibilités tactiques et techniques. La magie brésilienne enfin sur Playstation !

Démonstrations

MERCREDI 14 JUIN - SAMEDI 17 JUIN

Le jeu de rallye le plus populaire de la PlayStation est de retour ! Colin McRae a changé d'écurie ; il est désormais au volant de la Ford Focus. Une réalisation superbe : graphismes plus fins, maniabilité plus nerveuse, des courses à travers 8 pays, mode 2 joueurs en collaboration, 12 voitures officielles...

Fidèle à la série des Resident Evil™ cet épisode entièrement inédit et tout spécialement développé pour Dreamcast sera angoissant à souhait mais aussi plus beau, plus long et plus excitant : des monstres toujours plus intelligents et vifs, des effets de surprise et du suspense à la hauteur des possibilités techniques de la 128 bits !

Démonstrations

MERCREDI 21 JUIN - SAMEDI 24 JUIN

De nouveaux constructeurs européens, japonais et américains (400 voitures en tout !), 20 circuits, 60 permis à passer, un mode rallye de toute beauté, des courses de côtes et le jeu à deux encore plus passionnant que jamais.

Découvrez en EXCLUSIVITÉ les 15 voitures de légende du Mans sur le CD supplémentaire de la version limitée GT2 Défi GT (inclus 10 000 crédits et le permis B)

Avec la puissance phénoménale de la Dreamcast, l'univers de ce splendide jeu d'action-aventures vous immergera de plus belle dans le grand bleu : Ecco devra aider ses amis, la baleine, les poissons-chats et les gentilles tortues à se sortir de situations délicates. Mais attention, les méchants requins veillent et ne rêvent que d'une chose : vous croquer à pleines dents !

Avec Pikachu, c'est facile d'attraper les 150 Pokémon !

Pokémon Jaune permet aux joueurs confirmés de capturer les Pokémon de base des versions Bleue et Rouge (Salamèche, Bulbizarre et Carapuce) sur la même cartouche. Pratique pour compléter sa collection de 150 Pokémon ! En plus, tous les Pokémon apparaissent à des endroits différents du Bleu et du Rouge, et les entraineurs à battre eux aussi changent, il faut donc de nouvelles stratégies.

Enfin, il y a la Pika Cup, un nouveau mode multi-joueur présent seulement sur la version Jaune...

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

* Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. * Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

14 MICROMANIA CAEN NOUVEAU
C.Cial Mondeville 2
Tél. 02 31 35 62 82 - 14120 Mondeville

59 MICROMANIA VALENCIENNES NOUVEAU
C.Cial Auchan Petite Forêt
Tél. 03 27 51 30 79 - 59410 Anzin

06 MICROMANIA ANTIBES
C.Cial Carrefour Antibes - Tél. 04 97 21 16 16
06600 Antibes

78 MICROMANIA LE MANS
C.Cial Auchan La Chapelle Saint-Aubin
Tél. 02 43 52 11 91 - 78650 La Chapelle St-Aubin

75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE
Gare Paris Montparnasse - Niveau B - 75015 Paris
Tél. 01 56 80 04 00

78 MICROMANIA MONTESSON
C.Cial Carrefour - 78360 Montesson
Tél. 01 61 04 19 00

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C.Cial Auchan Val de Fontenay
94120 Fontenay-sous-Bois - Tél. 01 53 99 18 45

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C.Cial Géant La Valentine
13001 Marseille - Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C.Cial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille
Tél. 04 95 05 33 45

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
C.Cial Auchan Les Trois Fontaines
45146 Saint-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPÉRA
Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens - 75002 Paris
Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Cial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA EOLE
Gare Saint-Lazare - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière -Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Cial Vélizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Cial St-Quentin - 78000 Saint-Quentin-en-Yvelines
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Cial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes - Tél. 01 30 07 51 87

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Cial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Cial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Cial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 15

93 MICROMANIA PARINOR
C. Cial Parinor - Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Cial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Cial Les Arcades - Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Cial Belle-Epine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Cial Créteil Soleil - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Cial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont
Tél. 01 41 79 31 61

95 MICROMANIA CERGY
C. Cial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Cial Cap 3000 - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Cial Nice-Etoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

NE RESTEZ PAS BLOQUÉ DANS UN JEU !

Retrouvez sur **www.micromania.fr**

- 18000 codes, astuces, soluces.
- La rubrique **SOS JEUX** pour poser vos questions et recevoir l'aide de milliers de Micromanes : 2500 réponses sur 300 jeux

NOUVEAU !

L'actualité du jeu vidéo en instantané !

CODES ET ASTUCES

Consultez dès maintenant et gratuitement 18000 codes, astuces, soluces !

Profitez **gratuitement** des solutions complètes des tops du moment : Fear Effect (PSX), Messiah (PC), Tomb Raider 4 (DC)...

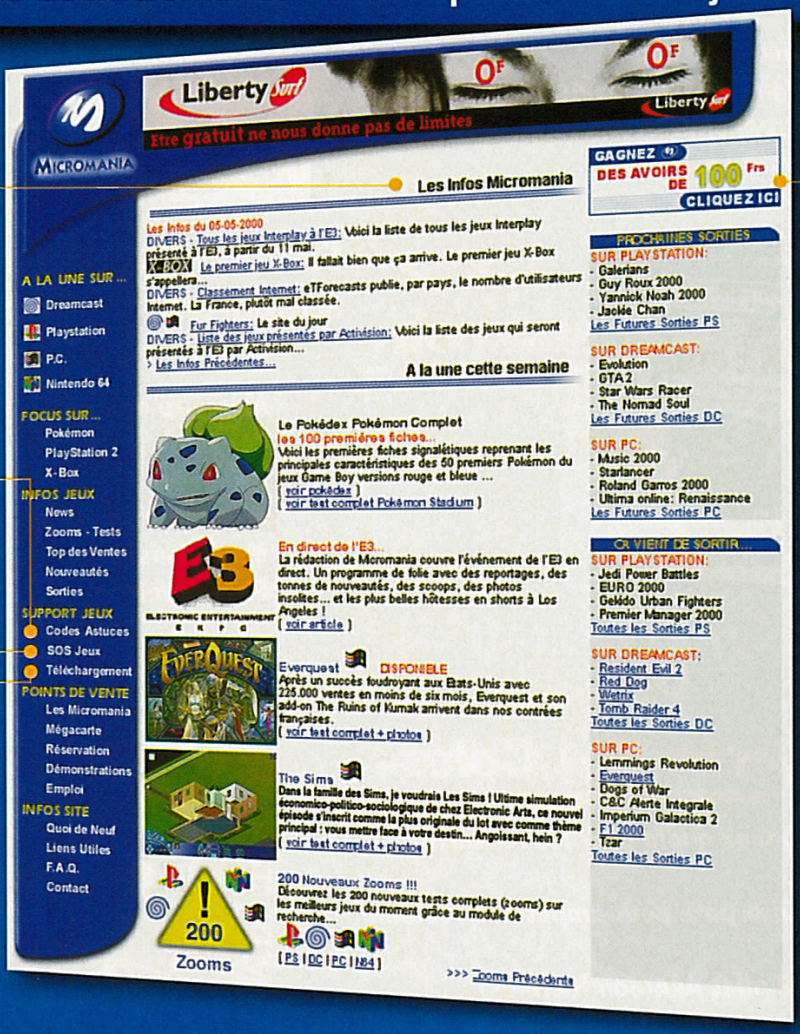
SOS JEUX

Un problème dans un jeu ? Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

TÉLÉCHARGEMENT

Cette rubrique vous propose de télécharger des démos de jeux ou les tous derniers patchs de vos jeux préférés : corrigez ainsi les problèmes de cartes graphiques, fixez les bugs d'affichages et améliorez la qualité d'affichage.

NOUVEAU !



GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez** peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

E-NEWS MICROMANIA

Soyez informé **GRATUITEMENT** chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une **e-news** en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.

www.micromania.fr

Le site du n°1 du jeu video

* Hors coût des communications téléphoniques au tarif local. ** Jeu gratuit sans obligation d'achat. ! gagnant par semaine

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Cial Carrefour Vitrolles - 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Cial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

21 MICROMANIA DIJON
C. Cial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Cial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Cial Le Polygone - Niveau Haut - 34000 Montpellier
Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES
C. Cial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Cial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Cial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Cial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Cial Semécourt - 57280 Metz-Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
C. Cial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Cial Euralille - RDC - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Cial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Cial Place des Halles - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Cial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Cial Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Cial St-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

74 MICROMANIA ANNECY
C. Cial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial St-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Cial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Cial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

GAME ONE
MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les mercredis, vendredis, samedis et dimanches.

UNE GAMME COMPLETE

DATEL GAME PRODUCTS

Action Replay Professionnel™

CHEATWARE by Datel
WWW.CODEJUNKIES.COM

*Bidouilleur de jeux
*Permet de sauvegarder vos parties.
*Trichez avec les trucs et astuces, même avec les derniers jeux sortis.

Carte mémoire

FACILE d' Attraper et de saugarder tous les pokemons™

NOUVEAUTE !

*Mémoire de 8Mo
*Capacité: jusqu' à 100 sauvegardes
*Utilise les techniques de mémoire flash
*Menu convivial
*Pour Game boy Color™ et Pocket™

Vibreur Game Boy Color™

*Analyse les signaux audio pour les convertir en vibrations
*Haut-parleur incorporé pour amplifier le volume
*Prise casque
*Fonction avec 2 piles AAA(non fournies)
*Disponible en version Game Boy Pocket™

NOUVEAUTE !

Smart Com™

TRANSFORMEZ VOTRE GAME BOY™ EN ASSISTANT PERSONNEL DE COMMUNICATION DIGITAL

*Calendrier / Agenda
*Calculatrice
*Télécommande (TV et Magnétoscope)
*Horloge / Alarme
*Carnet de notes
*Mémo-dialer
*E-mail (valable uniquement sur Game Boy Color™)

*Game Boy , Game Boy Color et Pocket, ainsi que Pokemons sont des marques déposées par NINTENDO

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

NEWS

L'actualité est chaude ce mois-ci. On en sait plus sur le prochain bulldozer de Sony, De Sang Froid, tandis qu'Ubi Soft nous fait baver avec les photos de Evil Twin. Nombre d'éditeurs ont profité du salon de l'E3 pour présenter leurs nouveaux projets. Microsoft n'est pas en reste, et rêve tout simplement de devenir calife dans le monde de la console. Bon appétit...

OTAKUS

■ **Dead or Alive 2.** La version Pal Dreamcast du fabuleux jeu de baston de Tecmo a été repoussée en août 2000, afin d'intégrer les éléments absents de la version Playstation 2.

■ **Finalement, non.** Arrêté le film "Final Fantasy"? Selon les dernières rumeurs, la réalisation serait momentanément suspendue, Square ayant besoin de se concentrer sur ses jeux en cours de développement.

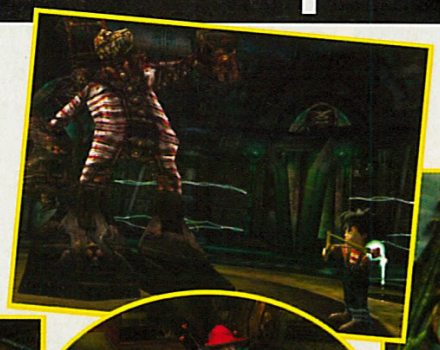
■ **Aussi sur Gameboy.** Sakura Taisen arrive sur Gameboy Color. Red Company mise beaucoup sur cette version pour sortir ses comptes du rouge (pas facile avec un nom comme ça !). Une seconde version, sous la forme d'un Pocket Sakura développé par Media Factory, vise à imiter le couple Pokémon Silver et Gold avec le Pocket Pikachu 2.

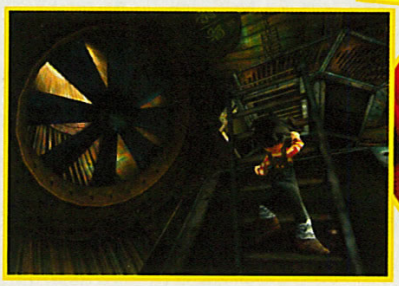
■ **Cuisto dans l'ame.** Cheub, Gia et Zano ont craqué sur un tout petit jeu marrant et sans prétention sorti au Japon. C'est sur Playstation, et ça s'appelle Ore no Ryori. Sous ce nom ultra-nippon se cache une simulation de... cuisine ! Derrière le comptoir, le but est de servir tous les clients qui se présentent, mitonner les soupes commandées, couper les légumes qui la composent, tirer les bières à la pression, etc. Comme quoi, ce sont souvent les jeux les plus idiots qui emballent nos testeurs...

EVIL TWIN – CYPRIEN'S CHRONICLES

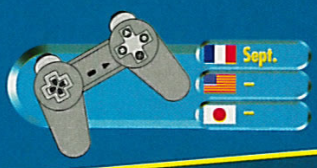
Biberon homérique

Evil Twin a été réalisé par In Utero, sous l'aile d'Ubi Soft. Ce jeu d'action mélangeant aventure et féerie met en scène un jeune orphelin, Cyprien, qui se retrouve dans le monde maléfique d'un vilain méchant. Malgré un scénario infantile, la dose de gore et de sang dans les scènes de combat devrait être au rendez-vous.

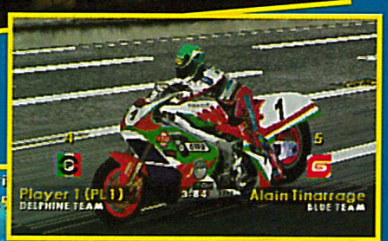


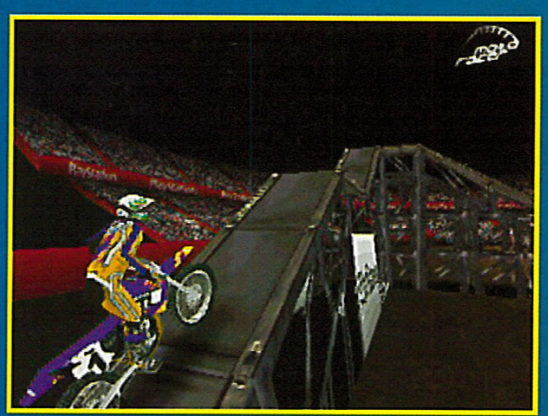


MOTO RACER WORLD TOUR



Moto Racer revient enfin ! On garde la même formule, et on recommence en mieux. Cette fois-ci, vous n'aurez pas seulement deux types de course, mais cinq : vitesse, supercross, freestyle, trial et même dragsters, répartis sur 15 circuits. Le jeu comportera également des courses en agglomération, au milieu de la circulation. Les motos seront divisées en catégories par cylindrées. Les premiers écrans annoncent un circuit qui rappelle les compétitions de trial et de supercross de Bercy. On va arrêter là, parce que Gia en bave déjà d'envie.





CONSOLE PUB

Typing of the Dead

Ce jeu étrange est la version "clavier" de House of the Dead 2 sur Dreamcast. Le but est d'aligner les mots qui s'affichent à l'écran avec le clavier. C'est idéal pour apprendre à taper à la machine. En voici la pub, qui joue sur le contraste entre l'univers du bureau et le monde gore et sombre du jeu.

En pleine nuit, dans un bureau...

Le...pe...ti...t...

Tikitikitikitic...

Le lendemain...Waohhhh....

Takatakatakatakatac...

Tu es... tu es si forte !

Non mais vous avez vu ? !

Ma-go-wou-mi-tu-ke-te-ya-ru

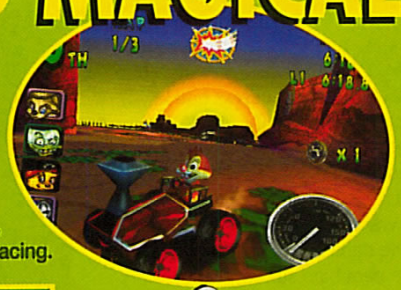
Balayez-les à coups de clavier !

24...

25 perfect ! TYPING OF THE DEAD !

DISNEY WORLD MAGICAL RACING TOUR

Treize personnages de Disney, dont Tic et Tac, seront les vedettes de cette course délirante. Et comme si cela ne suffisait pas pour nous plonger dans le monde "magique" d'oncle Walt, les dix circuits ressembleront aux décors des manèges de Disneyland. En tout cas, on ne s'attend à rien de révolutionnaire, juste à un mélange des meilleurs ingrédients de ses modèles, Mario Kart et Crash Team Racing.



PROMO

■ **BMX ACTIF.** Après Tony Hawk Pro Skater, Activision continue sur sa lancée "rebelle". L'éditeur prépare en ce moment un jeu de BMX, et il a déjà signé quelques champions de la discipline, dont Mat Hoffman, Mike Escamilla, Dennis McCoy, Cory Nastazio, Kevin Robinson, Simon Tabron et Rick Thorne. Mat Hoffman's Pro BMX est prévu pour septembre 2000, sur Playstation et Dreamcast aux Etats-Unis.

■ **PLUIE DE LICENCES.** Ubi Soft a encore investi dans une licence de sport. Un prochain jeu Gameboy portera le nom de Carl Lewis Athletics 2000. Ce sera un jeu d'athlétisme (comme on pouvait s'y attendre), composé de "14 épreuves de décathlon" (sic).

■ **PAS SPORT.** Le Dream Passport 3 est sorti au Japon. C'est la mise à jour la plus importante du navigateur de la Dreamcast. Il est annoncé comme étant compatible avec le MP3, le Dreameye et le Swatch Internet Time. Mieux, il contiendrait la fameuse librairie de jeux MD et PC Engine. Le Dream Passport 3 est gratuit.

■ **RECTIFICATION.** Dans la rubrique Freeshop du mois dernier, on vous présentait la Worm Light page 134. Le prix annoncé était de 69 francs, un chiffre que nous avait annoncé VGA. Par la suite, Bigben a tenu à rectifier l'information : elle ne coûte que 49 francs.

HIGH-TECH

■ **NGPCMP3.** Au Japon, SNK a révélé son kit MP3 pour sa Neo Geo Pocket Color. Le téléchargement des musiques se fait via la Dreamcast, grâce à une cartouche spéciale. On pourra y brancher directement un casque. Ce Neo Geo Pocket Audio pourra-t-il faire face au projet Sega de VMS MP3 ?

■ **PS Melo.** Les Japonais sont friands de mélodies pour leur portables téléphoniques. Sur les modèles les plus récents, le son égale carrément une SoundBlaster 8 bits de base (PC). De fait, le commerce des mélodies explose sous forme de bornes de téléchargement. Un éditeur a même eu la bonne idée de sortir un éditeur sur Playstation, pour composer ses propres œuvres.

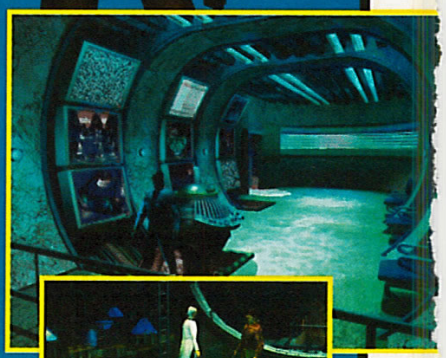
■ **Son 3D sur PS2.** Sunsoft, plus très actif dans les jeux, veut revenir avec un système d'enceintes 3D qui risque bien

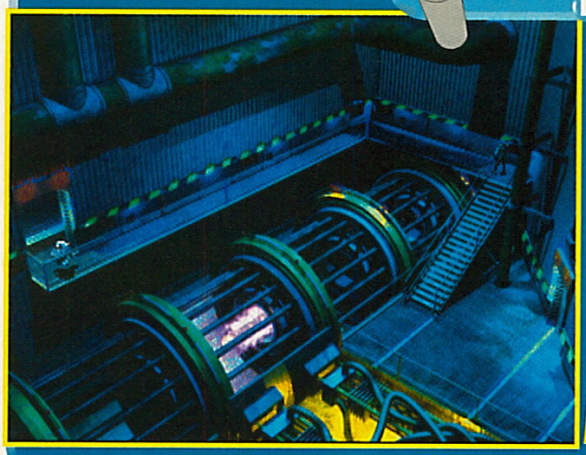
de faire du bruit. Le système vise le marché de la PS2 pour rendre parfaitement le son spatial. Environ 1 200 francs au Japon

■ **Namco change de secteur.** Au Japon, le recyclage des ordures est un problème important, mais aussi un marché juteux. Du coup Namco a révélé un procédé de traitement des ordures de type polystyrène assez prometteur. A terme, si son système fonctionne correctement, Namco ne serait plus dépendant du jeu vidéo.

DE SANG FROID

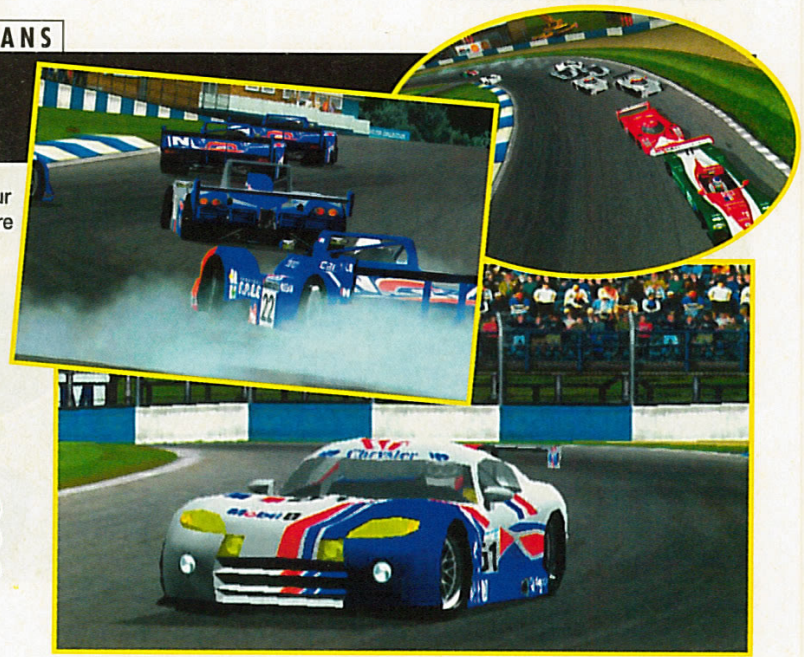
Revolution Software, déjà responsable de la série des Chevaliers de Baphomet, prépare De Sang Froid. Pour décrire ce jeu d'action, Charles Cecile (le big boss de Revolution) n'hésite pas à utiliser des grands mots. Il définit son petit dernier comme un "Interactive Entertainment", et le compare ni plus ni moins à des films, comme "Usual Suspects" ou "Pulp Fiction". Redescendons sur Terre. Dans De Sang Froid, les angles de caméra sont effectivement bien trouvés, avec des cadrages recherchés. Les effets de lumière en temps réel éclairent parcimonieusement les décors et les objets qu'ils touchent. La 3D est propre, les musiques sont chics, mais le style Chevaliers de Baphomet est conservé : souvent, il s'agit de résoudre une énigme à chaque écran. Pourtant, cette fois-ci, notre héros est équipé d'un gun et sa vie est régie par une jauge. Ne vous attendez surtout pas à un clone de Metal Gear Solid.
En tout cas, les photos sont magnifiques et Sony mise beaucoup sur ce titre.



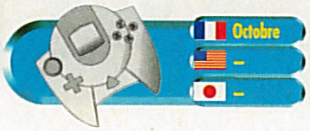


LES 24 HEURES DU MANS

En vrai



Les 24 heures du Mans sur Dreamcast risquent d'être mieux réussies que la version Playstation (C+ 96 : 73%). Ce sera plus beau, plus fluide et, on l'espère, plus jouable. Le grand attrait du jeu était la possibilité de jouer vraiment 24 heures d'affilée, comme dans la vraie course. Cette option sera bien sûr conservée.



+ DE 180 MAGASINS

Difintel - Micro

N°1 DU JEU VIDÉO/MULTIMÉDIA EN EUROPE

Offre à ton père un kit Mobicarte

offre Spécial «Fête des Pères»

Et DIFINTEL t'offre 1 JEU VIDEO!*

de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTES dans notre Espace Club.

Pour 100 Frs d'achat sur les produits MAGIC UNE CARTE TERRAIN ARENA ...

OFFERTE !!!! par Difintel-Micro et Wizard of the Coast.*

CARTES COLLECTORS !

MAGIC L'Assemblée

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Belley	04 79 81 00 34
01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Fernsey Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 18 18
02 Villers-Cotterêts	03 23 75 21 72
06 Menton	04 93 28 26 55
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Arles	06 07 06 04 30
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 63 07 77
14 Vire	02 31 67 97 67
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 La Rochelle	05 46 51 86 86
17 Royan	05 46 22 15 04
17 Saintes	05 46 93 51 75
19 Brive	05 55 24 47 87
21 Dijon	03 80 70 15 79
24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Périgueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Alès	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Agen	05 53 77 28 08
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49
51 Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
55 Verdun	03 29 86 78 08
56 Locmine	02 97 60 01 57
57 Forbach	03 87 88 87 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Roubaix	03 20 68 96 93
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Beauvais	03 44 48 53 60
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Alençon	02 33 26 11 00
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 94 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
66 Perpignan	04 68 35 03 86
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (8ème)	04 72 78 60 84
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digouin	03 85 53 75 73
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Monceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 42 64 15 96
76 Elbeuf	02 35 77 83 90
76 Fecamp	02 35 10 11 60
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 56 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Lagny	01 64 12 34 81
77 Nemours	05 53 77 28 08
78 Etancourt	01 30 13 87 30
78 Maisons Laffitte	01 39 62 88 34
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Poissy	01 30 06 06 88
78 Plaisir	01 30 07 52 81
78 Versailles	01 39 24 13 00
79 Partenay	05 49 94 10 27
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
81 Revel	05 61 27 66 65
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
85 Challans	02 51 49 77 92
86 Poitiers	05 49 41 77 45
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 80
92 Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
94 Boissy-st-Léger	01 45 69 31 08
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE
• 3 magasins.

ESPAGNE
• 10 magasins.

BELGIQUE
• 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
• Saint Ghislain : 00 32 65 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

• Colmar • Issy-les-Moulineaux • Louvres • Narbonne • Carcassonne • Boissy • Marmande • Cambrai • Point à Pitre • Pessac • Boulogne sur Seine • Parniers • Savigny sur Orge • St Lo • Dijon 2 • Motereaux • Istres • Beauvais •

PORTUGAL

• Lisbonne 1 et 2

*Condition en magasin, dans les boutiques participantes à l'opération, offre valable du 25 mai au 25 juin 2000, dans la limite des stocks disponibles.

*Condition en magasin, dans les boutiques participantes à l'opération, offre valable du 25 mai au 25 juin 2000, dans la limite des stocks disponibles.

espritdesign

LA PLAIE

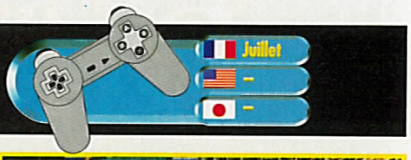
■ **Play partout.** On voit le nom "Playstation" partout dans les événements sportifs. Voici une liste non exhaustive des partenariats et sponsoring de Sony: les Grands Prix moto (avec les pilotes Olivier Jacque et Shinya Nakano), la Formule 1 (avec l'écurie Prost Grand Prix), les 24 heures du Mans (avec le team Oreca Chrysler), le football (via le partenariat avec la Ligue des Champions, l'équipe de France et le sponsoring de l'AJ Auxerre), la voile (avec Steve Fossett), et les sports de glisse (participations actives dans les manifestations de snowboard, de skate, de roller, de BMX, de wake board, de flysurf et de ski). Enfin, Playstation est également présent sur les plages, grâce aux compétitions de beach volley.

■ **Starsky et Hutch.** Voilà qu'arrive un autre monument de la télé, après "Shérif fais-moi peur". Du coup, Niiico ne rate pas une occasion pour nous chanter le générique grandiose des nouveaux chevaliers qui n'ont peur de rien ("Starsky et Hutch, dadadadadadaa..."). Le jeu sera le fruit d'une collaboration entre Sony Pictures et Empire Interactive. La console prévue n'a pas été dévoilée, mais il y a fort à parier que ce sera sur PS2.

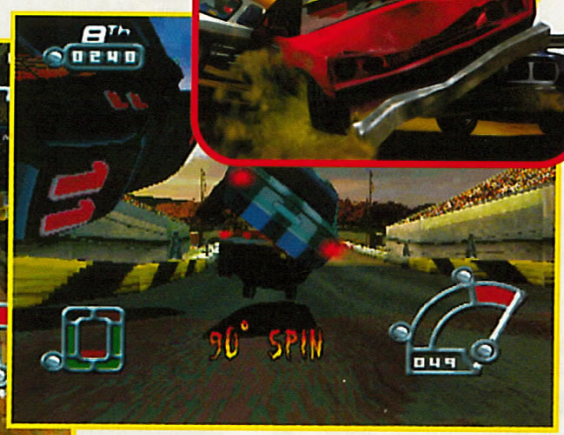
■ **Encore une licence.** Ubi a annoncé un jeu peu banal sur PS et Gameboy, Alexandra Ledermann Equitation Passion. La demoiselle en question a gagné la médaille d'or aux Championnats d'Europe de saut d'obstacles en 99, et la médaille de bronze aux jeux Olympiques d'Atlanta en 96. Prévue pour septembre, cette simulation proposera plusieurs modes: dressage, saut d'obstacles, cross country et compétitions sur trois jours. L'univers de la discipline sera fidèlement reproduit, avec écurie, cheval à bichonner...

DESTRUCTION DERBY RAW

L'œil du tigre



Après deux succès honorables sur la Playstation, Destruction Derby nous revient, quatre ans après le deuxième volet, pour un troisième épisode: Destruction Derby Raw. Pour l'occasion, l'équipe Studio 33 (déjà responsable de de Newman Haas Racing et Formula One 99) a complètement retravaillé le moteur. Ce qui a permis une meilleure gestion des collisions. D'autre part, les chocs peuvent déformer plusieurs parties de la voiture, entraînant au passage, des modifications dans la maniabilité. Les nombreux modes de jeu étonneront par leur richesse. En plus des classiques Battle et Course, on trouvera des modes Pass the bomb, Assault, Skyscraper et Smash 4$. A chaque fois, vous devrez mettre vos adversaires hors d'état de nuire, gagner le plus de pognon possible en détruisant les concurrents pour rester le dernier en piste. Le mode Skyscraper se passe carrément au sommet d'un building où, pour gagner, il faudra pousser vos quarante rivaux dans le vide.
Un jeu très fin, donc, qui plaira à tous les amateurs de massacres de bagnoles et de tôles froissées.



RESIDENT EVIL SURVIVOR

Déjà testé dans C+98 (83%), l'invasion de Resident Evil continue. avec ce jeu de tir compatible Guncon, qui donne aussi dans le zombie dégoulinant pas beau. La principale innovation est le déplacement en 3D par les commandes du gun, un peu comme dans un Doom-like.

TIME CRISIS : PROJECT TITAN

Le temps des titans

Le premier Time Crisis avait fait craquer Gia et Cheub. C'est donc avec d'impatience que la rédaction attend cette suite du fabuleux jeu de tir sur écran de Namco. Le héros en est toujours Richard, avec sa fringante banane rebelle et son blouson de cuir. Les grands méchants sont toujours incarnés par Wild Dog et Kantaris. Voici les premiers écrans pour patienter.

ARMY MEN OPERATION MELTDOWN

Encore un Army Men sur Playstation. Operation Meltdown sera un jeu d'action 3D. Le petit soldat, vu de dos, devra affronter les ennemis en s'infiltrant dans leur camp. Pour survivre, il pourra s'aplatir à terre, faire une roulade pour esquiver les tirs..., et entrer dans le mode Sniper. Heureusement que le Boot Camp est là pour vous aider à parfaire votre entraînement avant de vous lancer dans l'enfer de la guerre.

HOGS OF WAR

Born to grill

Les cochons partent à la guerre. Plusieurs équipes de porcs représentant plusieurs nationalités, dont les Francs, les Banzaïs, les GI, les Spartaks, les Korps.... Le but de chaque mission consiste à envahir le territoire adverse, avec sa "maigre" équipe de gorets. En fait, Hogs of Ware se révèle être un mélange d'action 3D et de stratégie gérée par tour. Cela paraît vraiment grotesque, et pour cause : les dialogues ne manquent pas de gras, avec force grognements porcins et autres grouinements.

SEGAMANIA

■ **Robot à tout faire.** Poo-chi, le robot domestique de Sega, a été lancé aux Etats-Unis au prix de 30 dollars (on n'en sait pas plus.

■ **Namco Dreamcast.** Que les nostalgiques se lèvent ! Après les annonces de Mr. Driller et de Ms. Pacman : Maze Madness, Namco prépare aussi son Museum sur Dreamcast. Namco Museum sera, à peu de choses près, identique à la version N64, et contiendra Pacman, Ms. Pacman, Dig Dug, Pole Position et Galaga.

■ **Blair Witch nature.** Une nouvelle attraction va bientôt s'ouvrir dans le centre de jeux Joypolis de Sega, au Japon. Il s'agit d'une adaptation du film très flippant, "The Blair Witch Project". Frissons garantis.

■ **Jet Set.** Le fabuleux jeu de Sega en préparation portera sûrement un autre nom pour sa sortie américaine (et donc peut-être européenne). Jet Set Radio se nommera certainement Jet Grind Radio.

■ **Souriez.** Guillemot a dévoilé l'un de ses futurs projets pour la console de Sega. Le Converter Pack sera un adaptateur qui permettra de brancher un clavier et une souris PC (avec une prise de type PS/2). Son prix avoisinera les 200 francs. Quant à la souris officielle de Sega, sa sortie précédera celle du Converter Pack.

■ **Midway classics.** Midway a l'intention de porter son vieux catalogue sur Dreamcast. Il s'agit des anciens jeux d'Atari, de Williams et de Midway. Aucune date de sortie n'a été confirmée.

■ **Sega 24h.** Au Japon, Sega va assurer un service d'assistance en ligne 24 heures sur 24, 365 jours par an, afin de résoudre les problèmes de connexion de ses clients et d'accompagner l'arrivée des nombreux jeux en réseau sur Dreamcast. Une bonne initiative !

VIVE LE SPORT

■ **Pas des barbares.** Ubi Soft lance la vague du surf sur PS avec Gerry Lopez Surf Riders, prévu pour l'été prochain. Cinq surfeurs pourront choisir entre 16 planches, et leur talent évoluera avec l'expérience. Pour information, Gerry Lopez a déjà été champion du monde junior dans les années 70, et a représenté l'équipe hawaïenne ensuite. Reconverti en acteur, on a pu le voir dans "Conan Le Barbare".

■ **La plage et les biceps.** Depuis V-Ball, le beach volley est resté inexploité sur PS. V-Beach Volleyball se situe plutôt dans le registre sérieux, avec une licence officielle et les véritables noms des champions de la discipline. Les terrains se trouvent tout autour du monde, dont l'un à Marseille!

■ **Konami tres pro.** Le 12 avril 2000, Konami a organisé un tournoi inter-rédaction avec son fabuleux jeu de foot, ISS Pro Evolution (Playstation). Après de rudes qualifications, notre équipe composée de Zano, Cheub et de Kael s'est vaillamment hissée jusqu'en quart de finale. Malheureusement, l'absence de notre footeux maison, Toxic, s'est durement fait ressentir, contre les équipes de Joypad (3e), Playpower (2e), et Gen 4 Consoles, l'heureux vainqueur. Saluons donc cette initiative à réitérer!

■ **Konami aime Takara.** Konami et Takara unissent leurs forces au Japon. L'éditeur a désormais accès aux licences des jouets de Takara, ce dernier obtenant le droit de fabriquer des jouets et tout un tas de goodies exploitant les jeux Konami.

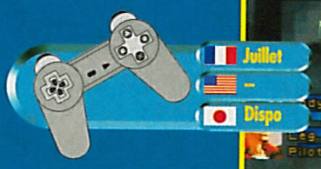
ARCATERA

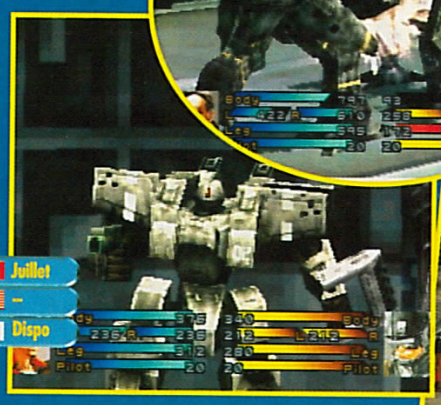
Aux armes Arcatera

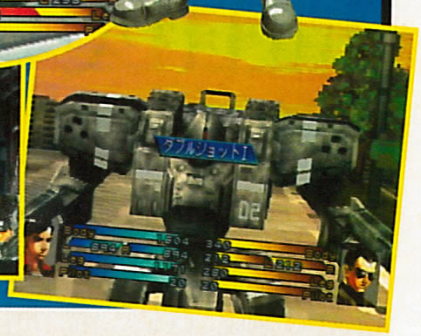
Arcatera aura demandé deux ans et demi de développement. Ce jeu d'aventure vous propose de visiter pas moins de 200 lieux et de rencontrer quelque 500 personnages. Six héros sont disponibles en début de partie. Arcatera est également un RPG dans lequel les points d'expérience, d'intelligence, de force, mais aussi de dextérité et de magie ont tous leur importance. Dix fins différentes vous attendent...

FRONT MISSION 3

La suite de la simulation de méchas de Square sera bientôt disponible en France. Cette fois-ci, on pourra sortir de son robot en pleine bataille et continuer à pied. Ce qui permet de varier les missions. A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.



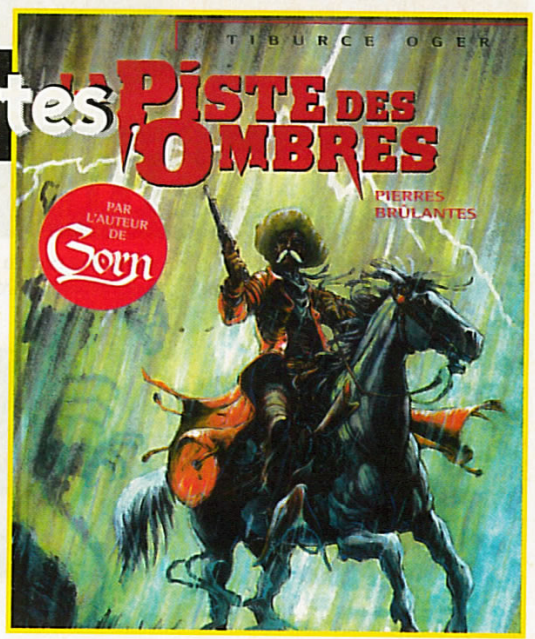




LA PISTE DES OMBRES

Pierres brûlantes

Tiburce Oger, illustrateur du courrier de Consoles+, mais surtout auteur de la série "Gorn" (8 tomes), sort ce mois-ci "Pierres brûlantes", le nouvel épisode d'une longue épopée intitulée "La Piste des ombres". Si Gorn baignait dans un univers médiéval fantastique, Tiburce s'est inspiré de vieilles légendes indiennes pour imaginer et écrire cette bande dessinée. Bien que l'histoire se déroule durant la guerre de Sécession, le fantastique a encore et toujours sa place... Le style graphique, tout en restant le même, s'embellit à chaque nouvel album : plongées, contre-plongées, perspectives de folie et des couleurs toujours parfaitement choisies. Chanmé !
Vents d'Ouest, 78 francs environ.



03 89 528 727

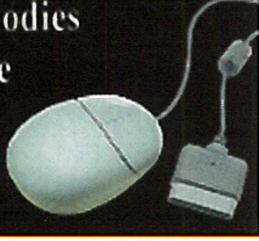
SERVICE COMMERCIAL

IMPORTATEUR
GROSSISTE

TWIN SHOCK PRO Analog

JUST THE BEST

VG@ International S.a.r.l - N°1 en France de l'Accessoire et du Goodies
9, rue Manurhin - Bassin Artisanal - 68120 Richwiller - France
Tél. : 03 89 528 542 - Fax : 03 89 579 218
e-mail : vga@hrnet.fr - Web : www.vga-international.com



SÉLECTION

■ **KEN LE SURVIVANT 8.** Kenshiro, Rei, Toki et Raoh se trouvent enfin face à face. Le combat contre Raoh tourne au vinaigre pour Rei, et il va en être de même pour Toki, mais Kenshiro s'interpose au dernier moment. Normal, il tient le premier rôle !

■ **3X3 EYES 11.** Non sans efforts, Yakumo extirpe finalement Paï de son monde intérieur. Ensuite, vous apprendrez la véritable identité de Miss Hoang et assisterez au retour d'un Bénares au top de sa forme.

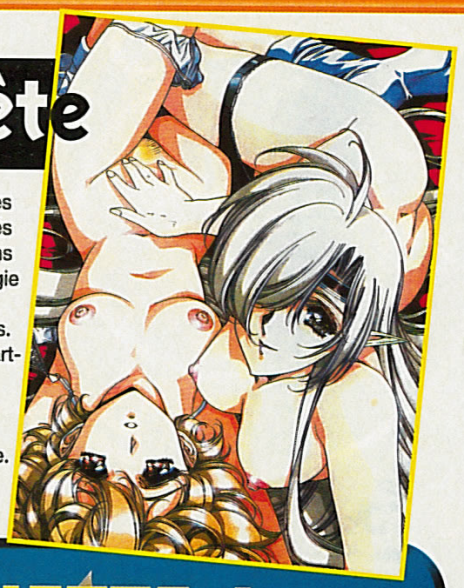
■ **YOU'RE UNDER ARREST 6.** Nos deux fliquettes préférées affrontent comme à leur habitude une ribambelle de détraqués et autres obsédés plus au moins dangereux. Mais il leur manquera toujours Hannibal le Cannibale.

■ **RANMA 26.** Pour venir en aide à un ami d'Akané, Ranma défie une sorte d'hydre des marais. Ce monstre porte une mousse de guérison qui a aussi la propriété de faire grandir démesurément toutes les créatures de la forêt.

■ **RÉÉDITIONS.** Ne vous étonnez pas si les éditions Manga Player ne donnent plus signe de vie. Tous les droits de leurs publications manga ont été rachetés par la société Pika Edition. Les suites de certains mangas vont enfin être publiées.
Pika Edition reprend directement la publication des volumes suivants : You're Under Arrest 6, 3X3 Eyes 11, Card Captor Sakura 3, Ah ! My Goddess 11, B'TX 9, Seraphic Feather 5, Dragon Head 6, Clamp School Detective 2.
De plus, les collections suivantes sont rééditées : Ah ! My Goddess, 3X3 Eyes, Magic Knight Rayearth, Seraphic Feather, Dragon Head, You're Under Arrest. Côté nouveauté, Legend of Lemnear 1 sortira fin mai. On achetait déjà la version japonaise pour la qualité du graphisme, maintenant, on va pouvoir enfin juger du scénario.

VENUS

Une autre planète



Le célèbre illustrateur et mangaka Satoshi Urushihara ne donne encore aucune information sur un éventuel troisième art-book. Il faut donc actuellement se contenter de son second intitulé "Venus" (100 pages A4, tout en couleur). Vous y reconnaîtrez des illustrations de "Legend Of Lemnear", "Chirality", "Plastic Little" et "Langrisser". Naturellement, il existe aussi de nouveaux personnages et les dessins sont toujours colorés façon Celluloïd. Comme dans ses mangas, l'auteur privilégie encore des héroïnes peu habillées et à fortes poitrines. En conclusion, ce superbe art-book réalise un sans-faute mais il ne bénéficie pas de l'effet de nouveauté et d'originalité du premier tome. Gakken.

SABER MARIONETTE J

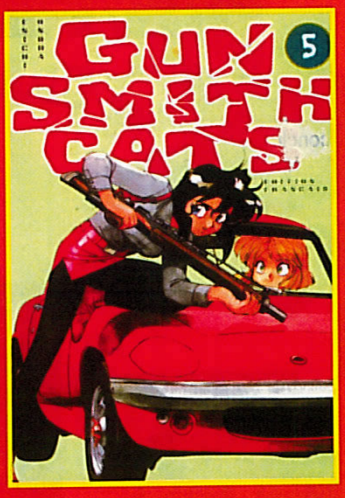
Après la série animée TV, la parution de l'art-book de Saber Marionette J semble malheureusement être passée inaperçue. Le style excessif et original des illustrations réalisées par Tsukasa Kotobuki mérite pourtant le détour. Les guerrières cybernétiques portent des tenues innommables aux couleurs flashies et prennent des expressions délirantes au possible. Elles se lancent même dans le cosplay, en clin d'œil aux séries de "Maze", "Bakuretsu Hunter", "Lamuné&40", etc. Même si vous n'appréciez pas la série TV, cet art-book est une franche réussite. Comme il se doit, les dessins apparaissent en pleines pages A4 couleur, sans rien à voir avec de l'animé-comic. Dragon Magazine Special.

BLAME 1

Cyberpunk

"Blame 1" est un manga de Tsutomu Nihei à classer dans le genre cyberpunk. Son univers futuriste se réduit à une planète labyrinthique de béton et d'acier comprenant des milliers d'étages. Un cyborg nommé Killy l'explore à la recherche d'éléments non-contaminés par les virus biologiques et informatiques.
Les décors et les personnages ne sont pas très détaillés et les dialogues ne brillent pas par leur fréquence, sans doute dans le but de renforcer l'action. L'utilisation du noir et blanc avec un simple dégradé confère à l'ensemble une ambiance sombre et morbide franchement réussie. Tout comme dans "Gunnm" et "Bubblegum Crisis", le métal domine ici et remplace progressivement la chair. (Glénat)

GUN SMITH CATS



Le cinquième volume de "Gun Smith Cats" renferme un peu plus de courses-poursuites que d'habitude. Les grosses voitures de sport seront donc à l'honneur, tout comme les armes à feu. Cette fois, les deux charmantes détectives, Rally et Mey, se frottent à des trafiquants de drogue et au célèbre chauffeur-livreur Bean. On assiste donc à une interaction entre deux séries, vu que Bean possède sa propre série manga et animée. En tout cas, un graphisme impeccable, une action soutenue et une bonne dose d'humour font qu'il s'avère difficile de demander mieux.
Glénat.

HUNTER X HUNTER

Après Yuyu Hakusho

Yoshihiro Togashi, l'auteur du célèbre manga Yuyu Hakusho, nous propose une nouvelle série intitulée : "Hunter X Hunter". Vous y découvrirez un jeune aventurier nommé Gon, qui ambitionne de devenir un Hunter comme son père. En résumé, l'auteur reprend à sa sauce le personnage de Son Goku au fameux premier tournoi des arts martiaux dans "Dragon Ball". L'univers loufoque de ce manga rappelle donc celui de Toriyama, contrairement au graphisme "ébauché" qu'emploie Togashi. Malgré l'effet de déjà-vu au niveau du scénario, ce titre reste lisible et relativement intéressant, sinon amusant.
Kana.

JEUX VIDÉO DE RÔLES

Côté médiéval-fantastique, le filon des Baldur's Gate-like est actuellement en plein boum. Planescape-Torment vient de sortir sur PC, et Icewind Dale est en préparation. Leur adaptation sur console devrait donc dépendre du succès de Baldur's Gate sur Dreamcast. Celui-ci est calqué sur le jeu de rôles Donjons et Dragons deuxième édition de chez TSR. La troisième édition est arrivée depuis peu, avec notamment quelques modifications sur les classes de personnages. Dans ce type de jeu, l'originalité consiste à gérer totalement six personnages, tous plus exotiques et excentriques les uns que les autres. Un nombre gigantesque de quêtes à accomplir s'offre à vous.

POWER GAMES

3615 POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H30 A 19H

PSX

790F

CONSOLE LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK

LA SELECTION DU MOIS

JEUX OCCAZ

EVIL ZONE	79 F
WILD 9	79 F
RIDGE RACER 4	79 F
UEFA CHAMPIONS	79 F
PORSCHE CHALLENGE	79 F
MONACO GP 2	79 F
F1 98	79 F
HEART OF DARKNESS	79 F
O.D.T	79 F
COLONY WARS 2	99 F
TENCHU	99 F
FIFA 99	99 F
WARZONE	99 F
F1 99	99 F
MONDE DES BLEUS	99 F
BREATH OF FIRE 3	149 F
SILENT HILL	189 F
DRIVER	189 F
X FILES	199 F
AMERZONE	199 F
SOUL REAVER	199 F
WARZONE 2100	199 F
JADE COCOON	199 F
TRACK & FIELD 2	249 F
FINAL FANTASY 8	249 F

JEUX NEUFS

ALUNDRA 2	TEL .
COLIN MC RAE 2 VF	TEL .
FIFA EURO 2000 VF	TEL .
GALERIANS	TEL .
GAUNTLET LEGENDS	TEL .
GUY ROUX 2000	TEL .
JACKIE CHAN VF	TEL .
JEREMY MC GRATH 2000 VF	TEL .
KOULDELKA IMPORT USA	TEL .
LEGEND OF DRAGON IMPORT USA	TEL .
LEGEND OF LEGAIA VF	TEL .
LEGEND OF MANNA IMPORT USA	TEL .
MIKE TYSON BOXE VF	TEL .
NEED FOR SPEED 5	TEL .
NIGHTMARE CREATURES 2 VF	TEL .
RESIDENT EVIL SURVIVOR	TEL .
ROAD RASH JAILBREAK VF	TEL .
RONALDO V FOOTBALL VF	TEL .
STREET FIGHTER EX+ 2 VF	TEL .
STRIDER 2 IMPORT USA	TEL .
SYPHON FILTER 2 VF	TEL .
VAGRANT STORY	TEL .
VANDAL HEARTS 2 VF	TEL .
WILD ARMS 2 IMPORT USA	TEL .
YANNICK NOAH 2000	TEL .

SONY PSX

hit

DREAMCAST

1690F

LIVREE AVEC KIT INTERNET GRATUIT

LA SELECTION DU MOIS

JEUX NEUF DREAMCAST

4 WHEEL THUNDER	349 F
CHUCHU ROCKET EN RESEAU !	299 F
DEAD OR ALIVE 2	349 F
DEEP FIGHTER	349 F
DRAGON BLOOD	349 F
ECCO THE DOLPHIN	349 F
EVOLUTION	349 F
GAUNTLET LEGENDS	349 F
JET SET RADIO	TEL .
HIDDEN & DANGEROUS	349 F
MSR	349 F
MDK 2	349 F
NIGHTMARE CREATURES 2	349 F
NOMAD SOUL : OMIKRON	349 F

JEUX NEUF DREAMCAST

RAINBOW SIX	TEL .
RECORD OF LODOSS WAR	TEL .
RENT A HERO	TEL .
RESIDENT EVIL CODE VERONICA	349 F
SPACE CHANNEL 5	349 F
SPECIAL OPS	TEL .
STAR WARS RACER	349 F
STREET FIGHTER ALPHA 3	349 F
STREET FIGHTER III 3RD STRIKE	TEL .
SUPER MAGNETIC NEO	TEL .
SUPER RUNABOUT	TEL .
TONY HAWK PRO SKATER	349 F
V RALLY 2 EXPERT EDITION	349 F
ZOMBIE REVENGE	349 F

SEGA DC

hit

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

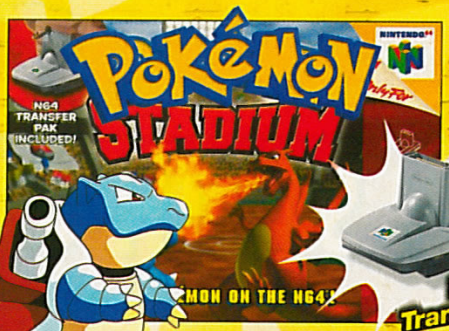
BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL +40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
☐ CHEQUE BANCAIRE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CARTE BLEUE N° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ EXPIRE ☐☐☐☐
PORT EXPRESS 24H : 60F POUR UN JEU
10F POUR ARTICLE SUPPL.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions



649F

console N64 couleur + 1 manette

HIT

incl. Transfer Pak

Pokémon Stadium vous laisse mettre en scène des batailles de Pokémon dans une arène 3D. Envoyez les 150 Pokémon exécuter leurs attaques respectives... *N64*

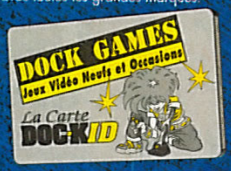
499F

Nintendo

Dans la lignée de Golden Eye's, Perfect Dark surprend de part ses graphisme et son ambiance. *N64*

DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH** VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES[3]

[3]MSE, 2,23f/mn

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE

FOSSES Center
Centre Commercial Leclerc
Tél. (consulter minitel)

ALES
21, rue Taisson
04.66.52.38.95

BLOIS Center NOUVELLE ADRESSE
39, rue porte Chartraine
Tél. 02.54.78.97.38

DAX
10, rue Neuve
Tél. (consulter minitel)

LIVRY GARGAN Center
32, bis avenue de Chanzy
Tél. (consulter minitel)

BERCK/MER Center
ZIC Continent - La Verte Vigogne
03.21.09.48.13

METZ Center
Galerie St Jacques
03.87.75.22.75

ST BRIEUC Center
12, rue Charbonnerie
02.96.61.72.60

LAGNY s/MARNE
6, rue des Marchés
01.60.07.73.07

CAMBRAI Center NOUVELLE ADRESSE
5, rue du Général de Gaulle
Tél. 03.27.78.77.42

PAMPELUNE Center
(ESPAGNE)
38, rue Amaya
(00 34) 948.15.42.23

LUXEMBOURG Center
7, rue St Vincent
ESCH S/ALZETTE
(00 352) 26.53.04.42

PONTARLIER
4, rue de la Gare
03.81.46.23.29

BOURGES Center
7-9, rue Coursarlon
02.48.70.39.10

L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES[2] ou sur internet : www.dockgames.com

FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
ALES NOUVEAU	Tél : 04.66.52.38.95
AMIENS CENTER	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER	Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER	Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN	Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER	Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER	Tél : 02.35.91.98.88
BERCK/MER CENTER NOUVEAU	Tél : 03.21.09.48.13
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS	Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS CENTER	Tél : 02.54.78.97.38
BOULOGNE sur MER CENTER	Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES CENTER NOUVEAU	Tél : 02.48.70.39.10
BREST CENTER	Tél : 02.98.46.11.46
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER	Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER	Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE	Tél : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUROUX	Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER	Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR	Tél : 03.89.21.72.72
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.84
DAX NOUVEAU	consulter minitel
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FORBACH	Tél : 03.87.88.76.87
FOSSES CENTER NOUVEAU	consulter minitel
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GAP	Tél : 04.92.56.09.66
GEX	Tél : 04.50.41.92.21
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LAGNY s/ Marne NOUVEAU	Tél : 01.60.07.73.07
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER	Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER	Tél : 02.35.19.36.46
LENS CENTER	Tél : 03.21.28.45.45
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER	Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER	Tél : 05.55.12.16.12
LIVRY GARGAN CENTER NOUVEAU	consulter minitel
LORIENT CENTER	Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 CENTER	Tél : 02.97.87.81.82
LYON	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
METZ CENTER NOUVEAU	Tél : 03.87.75.22.75
MOLSHEIM	Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN CENTER	Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS	Tél : 02.38.98.00.67
MONTELIMAR	Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX	Tél : 02.98.88.41.90
NANCY CENTER	Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER	Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERS	Tél : 05.61.67.34.63
PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.32
PONTARLIER NOUVEAU	Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER CENTER	Tél : 02.98.64.29.15
QUIMPER 2 CENTER	Tél : 02.98.10.24.78
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER	Tél : 02.32.08.03.03
SENLIS CENTER	Tél : 03.44.60.07.79
SALLANCHES CENTER	Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER	Tél : 05.46.74.13.56
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
ST BRIEUC CENTER NOUVEAU	Tél : 02.96.61.72.60
ST OMER CENTER	Tél : 03.21.88.14.15
ST QUENTIN CENTER	Tél : 03.23.05.17.75
STRASBOURG CENTER	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE CENTER	Tél : 03.82.34.61.49
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER	Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

AGEN / SIDERAL 2000	Tél : 05.53.47.73.01
BRESSUIRE / PATTY VIDEO	Tél : 05.49.74.22.79
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
DOUVRES LA DÉLIVRANCE / AU PETIT BONHEUR	Tél : 02.31.37.69.14
JOUY EN JOSAS / CINEBANK	Tél : 01.39.56.89.63
MONTESQUIEU VOLVESTRE / MONTESQUIEU VIDEO	Tél : 05.61.90.21.05
PAUILLAC / COBRA VIDEO	Tél : 05.56.59.16.96
St ANDRÉ DE CUBZAC / LIBERTY VIDEO	Tél : 05.57.43.25.56
St MEDARD EN JALLES / HASTIGNAN VIDEO	Tél : 05.56.05.18.15
VOIRON / PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

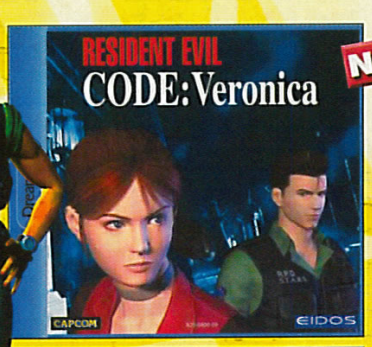
BRUXELLES CENTER	Tél : (2) 514 67 37
LUXEMBOURG CENTER NOUVEAU	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE CENTER (Espagne) NOUVEAU	(00 34) 948.15.42.23

SUISSE

GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
ROLLE	Tél : 021.826.25.25
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE - CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

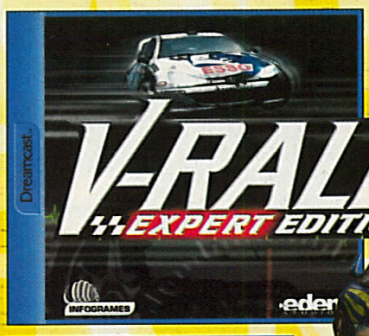
DOCK GAMES RACHETE CASH** VOS ANCIENS JEUX



NEW

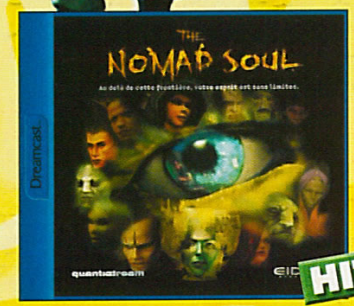
Dans une ambiance de survival horror, Code Veronica débarque sur votre Dreamcast. *DC*

Dreamcast



TOP

Goutez aux sentations uniques de V-Rally II sur Dreamcast. *DC*



HIT

Mêlant avec succès aventure, action, combat et jeu de rôle, The Nomad Soul vous plonge dans un univers de science-fiction en 3D incroyablement réaliste et détaillé. *DC*

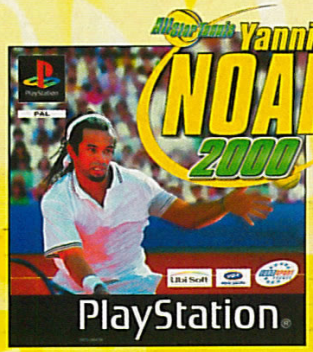
NEW

Manœuvrez les vaisseaux de la triologie STAR WARS et attaquez l'Empire. Que la force soit avec toi Luke. *DC*

console +1 manette

RETROUVEZ DOCK GAMES SUR INTERNET

WWW.DOCKGAMES.COM



NEW

La simulation de tennis la plus réaliste sur Playstation ! Yannick Noah vous invite à vous mesurer aux plus grands professionnels du tennis! *PSX*

Console
+ 1 manette
analogique vibrante
+ PACK ACCESSOIRES

OFFRE* EXCLUSIVE DOCK GAMES

899F

NEW

Cette suite du célèbre titre Konami est une pure merveille : nouvelle interface de combat, un territoire immense et plus de 120 armes differentes pour de très longues parties. *PSX*

Soif de vengeance ? C'est l'occasion de vous défouler et de combattre les plus monstrueuses créatures. *PSX*

HIT

PlayStation

NEW

Cet épisode offre l'incroyable possibilité au joueur de vivre toute l'intensité offerte par Resident Evil mais en vue subjective et entièrement en 3D. L'utilisation possible d'un pistolet de type G-Con 45 renforçant encore l'immersion dans un univers de terreur et d'action. *PSX*

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale. *Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :*

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

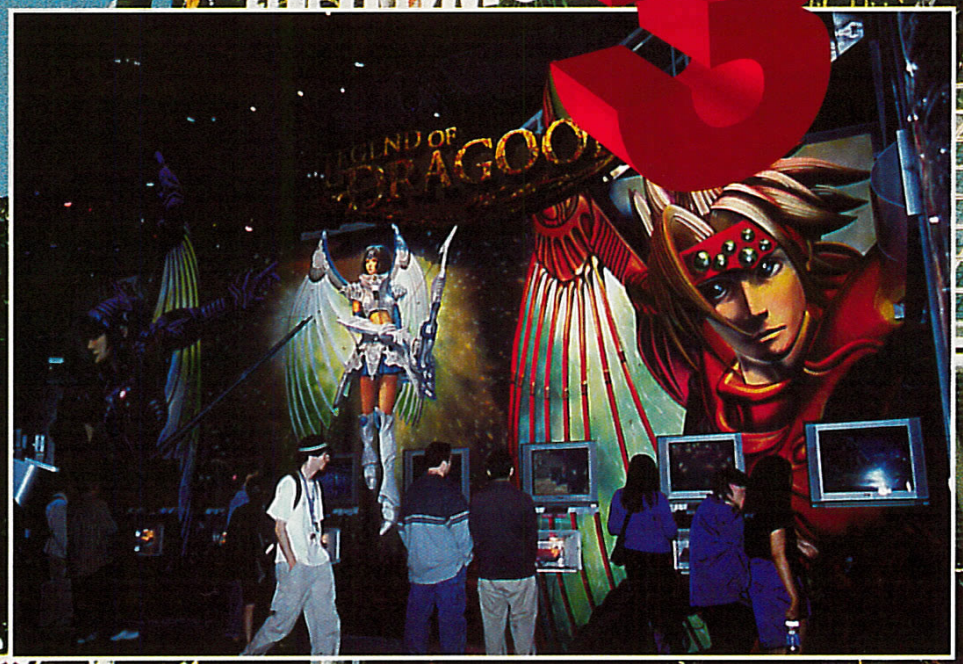
* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement
*** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées.

SEGA + SONY + NINTE

Trois jours durant, nous avons usé nos semelles dans les allées de l'E3 et "destroyé" nos petits doigts sur les pads. Entre deux parties, Niiico photographiait les hôtesses et discutait avec une ancienne Playmate, Gia enchaînait les interviews, tandis que je pestais dans mon coin contre tous ces éditeurs qui me parlaient technique ou marketing plutôt que jeu.

AHL

Fabricants et éditeurs étaient au rendez-vous annuel de l'E3 à Los Angeles. Pendant trois jours, nous avons été gavés de conférences de presse, de présentations, d'interviews et, bien sûr, de jeux. Quelques mois avant son lancement américain et européen, la Playstation 2 était bien présente, même si la plupart des jeux de Sony étaient loin d'être terminés, voire à l'état de démo. Il faut dire que cette console n'est pas facile à programmer et que les développeurs bossent comme des fous pour être prêts à temps. Si nous sommes désormais persuadés que la Playstation 2 ne manquera pas de jeux de qualité, il n'est pas certain que ceux-ci seront disponibles pour la sortie de la machine en octobre. Tout le monde bavait devant l'extraordinaire démo de Metal Gear Solid 2 qui a été indiscutablement le point fort de ce salon, mais ce petit chef-d'œuvre ne sera disponible qu'en 2001.
Il y avait foule au stand Dreamcast qui présentait une belle gamme de produits. Une bonne partie était d'ailleurs consacrée à de superbes jeux en ligne, qui ne seront, hélas! pas disponibles en Europe avant longtemps!
Sur le stand Nintendo, nous avons été surpris de découvrir de nombreuses nouveautés qui sortiront sur N64 en fin d'année. Alors que beaucoup pensaient que cette console était en fin de course, l'arrivée de Pokémon Stadium lui a offert une deuxième jeunesse.
De nouvelles consoles sont déjà en embuscade. La Gameboy Advance est fin prête, mais son lancement est retardé en raison du triomphe de la Gameboy Color. Comme d'habitude, Nintendo garde le secret sur la Dolphin qui sera présentée au mois d'août et dont la sortie reste prévue à la fin de l'année au Japon! Quant à la X-box, on pouvait seulement admirer une belle démo. Nous découvrirons sans doute ces trois nouvelles consoles à l'E3 de l'an 2001!



NDO = LA REGLE D'E3

INSOLITES.1

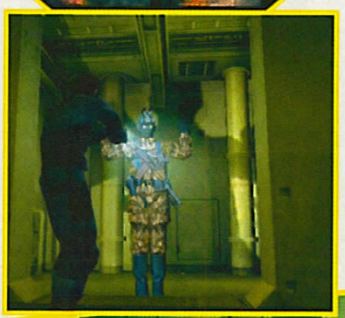
■ **Pendant ces quelques jours** passés à Los Angeles, nos deux courageux reporters ont été confrontés à des événements bizarres. Niiico et la douce Gia ont pu prendre quelques photos insolites. Vous en trouverez d'autres tout au long du dossier E3.

■ **Samba samba.** Sur son stand archibondé, Sega présentait le fameux Samba de Amigo, une simulation de maracas. Nous y avons croisé des bandes de Japonais en folie, qui agitaient joyeusement leurs instruments devant l'écran. Mais à y regarder de plus près, il n'y avait pas que des Japonais qui s'amusaient...

■ **Laetitia est grande.** Au détour du stand Konami, notre vaillant Niiico s'est fait attraper par Laetitia qui présentait son Nightmare Creatures 2. Sur la photo, comme vous pouvez le constater, Laetitia est très grande. La pauvre Gia n'a pas réussi à sauter assez haut pour y être...

■ **Gameboy en Lego.** Une énorme Gameboy rien qu'en Lego. Et c'est encore une "portable", ça ?

Metal Gear Solid 2



Metal Gear Solid 2 a fait une entrée fracassante à l'E3. Tout le monde n'avait que ce titre à la bouche. Chaque projection de la vidéo préparée pour l'occasion attirait une foule chaque fois plus imposante. Hideo Kojima is back !

La suite de Metal Gear Solid a conservé son principe efficace. On retrouve donc Solid Snake, le héros du premier MGS, toujours en mission d'infiltration, dans un environnement hostile. Apparemment, l'histoire se passe peu après le premier volet, sur un énorme vaisseau de guerre. La vidéo de présentation commence sous une pluie intense, sur le pont de ce navire. Snake se faufile le plus discrètement possible dans le dos des gardes. Sur son corps musclé ruissellent des gouttelettes de pluie, avec des effets d'éclaboussures. Son visage, mal rasé et marqué par les épreuves, ressemble à celui d'un véritable GI hollywoodien. Son bandeau flottant au vent retient ses cheveux rebelles. C'est bien la première fois que la PS2 nous a impressionnés.

Un scénario à deviner

Le concept de l'infiltration est encore plus abouti dans cette version. Grâce à la puissance de la PS2, MGS2 proposera des mises en scène plus audacieuses. Snake pourra se cacher, accroché à un rempart, par exemple, faire diversion en lâchant une grenade ou esquiver des gardes de façon plus spectaculaire. Il rencontrera quelques personnages récurrents, décidément durs à cuire. Mais pour l'instant, seule la présence de Revolver Ocelot est confirmée. Parmi les nouveaux protagonistes, une jolie jeune fille aux cheveux très courts, habillée en treillis, tiendra tête à Snake. Le thème principal traitera de la liberté dans une société totalement informatisée. On ne sait pas grand-chose d'autre sur le scénario, ni sur la signification de "Sons of Liberty". Malgré les assauts répétés de Gia, Kojima n'a pas lâché le morceau. Il n'en dévoilera des bribes que dans les mois à venir. En tout cas, on devine que le robot Metal Gear a été dérobé par des terroristes, qui l'ont rebaptisé Metal Gear Ray...

Le retour des "cardbox"

Les gunfights, les visées laser et les pointages de gun rappelleront fortement les films de John Woo. D'autre part, on nous promet déjà le

SUCCÈS IMMÉDIAT

La vidéo de Metal Gear Solid 2 était projetée durant les trois jours du salon. Le bouche à oreille a vite fonctionné et, toutes les heures, la foule s'amassait devant l'écran géant, pour environ 10 minutes de bonheur.

: Sons of Liberty

retour des "cardbox" du premier épisode. Rappelez-vous, Snake se cachait dans des cartons, pour se dissimuler aux yeux des gardes les moins intelligents. Dans les séquences de tir, on pourra passer en vue subjective. Il est aussi question d'une option de jeu en réseau. Mais, elle ne jouera qu'un rôle mineur. La majeure partie se faisant en Solo.

2001, c'est encore loin ?

L'équipe de Kojima travaille depuis un an sur ce titre pour mettre au point le système de jeu et l'intelligence artificielle des ennemis. Il reste encore un gros morceau à finir et à affiner, tels le scénario, les niveaux, les personnages et les décors. Mais surtout, dans cette présentation mémorable, l'aspect le plus impressionnant tenait à la part énorme occupée par la 3D temps réel (comprenez : les séquences de vrai jeu). En effet, seules les premières secondes du show étaient issues des scènes cinématiques de ce futur hit. Alors, rendez-vous en mars 2001, pour la sortie japonaise.

ENTRETIEN AVEC HIDEO KOJIMA

Vous ne connaissez peut-être pas encore Hideo Kojima. Rappelez-vous, il a déjà montré l'ampleur de son talent avec la série des Metal Gear (versions Nes et PS comprises). Le voici de retour, en tant que producteur sur Metal Gear Solid : Sons of Liberty. Extraits de notre entretien privé avec le génie de Konami.

C+ : Metal Gear Solid 2 a impressionné tout le salon. Quels sont vos sentiments face à ce succès ?
HK : Je suis vraiment très surpris. Je ne m'attendais pas à un tel accueil. C'est comme si cela arrivait à une autre personne que moi. Je suis vraiment très content.

C+ : Avec l'accord de partenariat qu'ont signé Konami et Microsoft, êtes-vous déjà en train de travailler sur un titre X-Box ?
HK : Je ne répondrai pas par un non définitif à cette question. Actuellement, nous ne travaillons pas sur la X-Box. Nous nous concentrons sur la Playstation 2. Pour la X-Box, nous voudrions d'abord voir ce qu'elle donne, et mesurer son succès sur le marché. Après cela, il est possible que nous travaillions dessus.

C+ : Est-ce que Sony vous a aidé dans la programmation de la PS2 ?
HK : Nous n'avons reçu aucune aide de la part de Sony pour la démo de MGS2. En fait, nous attendions des choses sur la programmation en middleware (NDLR : il s'agit de bibliothèques de fonctions destinées à faciliter la programmation), mais elles sont arrivées bien trop tard. Nous avons donc dû créer nos propres outils.

C+ : Quelle est votre opinion sur la programmation de la PS2 ?
HK : Prenons un exemple : les ombres portées au sol. Le hardware de la machine ne lui permet pas de le faire automatiquement. Il en est de même des effets d'escaliers assez désagréables sur les murs et dans les coins. Pour faire des décors propres, il faut donc créer les outils en software. Ce n'est pas impossible, mais cela rend la programmation sur PS2 très difficile, et du coup, plus intéressante. Mon équipe de programmeurs est un peu masochiste. Elle aime la douleur, elle aime la souffrance d'avoir à passer ces épreuves. Si la machine ne le fait pas, on le fera nous-mêmes. Plus on se sert de notre tête, plus la façon de faire les choses est innovante, et meilleur est le jeu.

C+ : La PS2 est une console très puissante. Est-ce que vous avez pu réaliser toutes vos idées pour le jeu ?
HK : C'est vrai, la PS2 est vraiment très puissante. Il y a tellement de choses qu'on peut faire avec. Au final, on se retrouve à faire plus de choses que voulu. Par exemple, si voulez juste dessiner une fleur rouge, et que vous ne possédez qu'un crayon noir et une feuille de papier blanche, ce sera difficile. Vous allez donc acheter une boîte de huit crayons de couleur, toujours pour dessiner la fleur rouge. Ensuite, vous aurez droit à seize couleurs, et là, vous dessinerez autre chose de plus élaboré, avec plus de couleurs, et ainsi de suite... De même, quand on acquiert une nouvelle machine, on veut faire plus. C'est une histoire sans fin.

C+ : Merci beaucoup, Kojima san.
HK : Merci à vous.

INSOLITES.2

■ **Matt Hoffman.** Le champion de BMX Matt Hoffman était en chair et en os sur le salon, à l'occasion de la présentation du jeu qui porte son nom. Quand il ne s'entraîne pas sur son vélo, le monsieur joue aussi à la Gameboy...

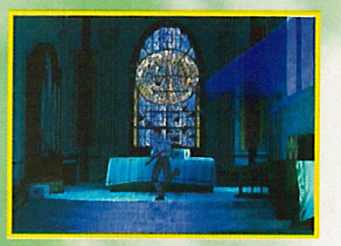
■ **Buffy.** Buffy, la tueuse de vampires, sera adaptée sur DC et PS. Gia, une fan de la série, ne pensait pas que le jeu aurait l'air si réaliste. Et vous savez quoi ? Buffy n'est pas venue la sauver des griffes de ces affreux zombies.

■ **Dreameye.** La webcam de la Dreamcast était présentée sur le stand de Sega. Et y en a un qui fait le pitre devant, devinez qui...

■ **La planete qui schlinge.** En effet, mieux vaut ne pas se faire serrer par ces bêtes à poil. Ces trois singes ont l'air gentils, mais il vaudrait mieux se méfier...

NINTENDO...

■ **Eternal Darkness.** Présenté au salon l'an passé, Eternal Darkness continue son bonhomme de chemin et devrait sortir aux Etats-Unis durant le mois d'octobre sur N64. L'action se déroule au Moyen Age et les combats à l'épée sont monnaie courante. Magie et sorcellerie pimenteront cette aventure en 3D.



■ **Pokémon is money.** Depuis son introduction sur le marché des jeux vidéo en 1996, le phénomène Pokémon a rapporté près de 16 milliards de dollars à Nintendo. En 1999, ce même Pokémon a dopé les ventes de Gameboy Color de 142 %. Aux Etats-Unis, la seule version de Pokémon Jaune s'est vendue à 3,8 millions d'unités. De quoi remplir les caisses de beaux dollars et préparer sereinement les prochaines consoles de Nintendo : la Dolphin et la Gameboy Advance.

■ **Zelda : Majora's Mask.** Le nouveau Zelda, attendu en France pour Noël prochain, était en partie jouable : seuls quelques niveaux étaient disponibles sur le salon, mais déjà traduits en anglais. On sait désormais que Link peut porter une vingtaine de masques différents qui lui confèrent divers pouvoirs, mais aussi le transforme en plusieurs personnages. Le jeu ne se joue qu'avec le Ram Pak.

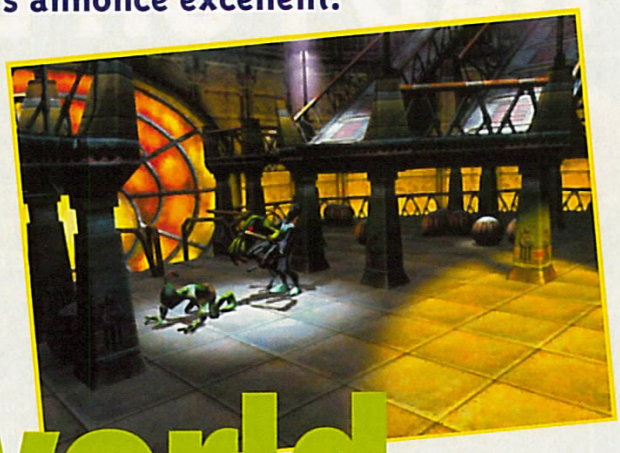
Dinosaur Planet

Nintendo
Fin 00

Nintendo, cette année encore, a présenté de nombreux jeux inédits et fait de son stand un passage obligé. Parmi les nouveautés, un jeu d'aventure/action tout en 3D, réalisé par Rare, qui s'annonce démentiel.

Dinosaur Planet risque fort de devenir le jeu le plus attendu de l'année prochaine tant la démo présentée au salon était merveilleuse. Dans la lignée d'un Zelda et d'un Jet Force Gemini, Dinosaur Planet est un jeu d'aventure et d'action tout en 3D haute résolution (Ram Pack obligatoire) dans lequel vous incarnez alternativement deux personnages, Sabre et Krystal, dont le look rappelle étrangement celui des héros de Starfox. Le but du jeu est simple : il s'agit de sauver Dinosaur Planet des forces du mal. Au cours du jeu, qui mélange séquences plates-formes, action 3D et autres phases de réflexe, nos héros vont trouver en la princesse Kyte, un ptérodactyl, et le prince Tricky, un tricératops, des alliés de choix. Outre le superbe moteur 3D qui anime le tout, on pouvait remarquer que chaque personnage disposait d'animations faciales réussies, ainsi que des voix digitalisées du plus bel effet. Rare annonce plus de deux heures de dialogues, ainsi que plus de 50 personnages différents, dont la plupart sont issus de l'univers des dinosaures. Lever et coucher de soleil, brouillard, pluie, vent, neige et système de jour/nuit seront intégrés à la version finale. Comme toujours dans le genre, de gigantesques boss ponctuent chaque fin de niveaux.

Troisième volet d'une série de six épisodes, Munch's Oddysee arrivera l'année prochaine sur Playstation 2. Lorna Lanning, le créateur du jeu, a tenu sa promesse et Munch's Oddysee s'annonce excellent.



Oddworld Munch's Oddysee

Infogrames
1er trim 00

Bien que le jeu ne sorte que l'année prochaine, on a pu déjà apprécier la qualité du moteur d'animation 3D et celle des animations, qui sont déjà impressionnantes. Pas de problème de vue à déplorer. Mieux, on peut placer la caméra où l'on veut et ainsi ne rien manquer de l'environnement. Abe, qui est encore présent dans cet épisode, ne sera pas le personnage principal, mais viendra en aide à Munch, une bestiole à grosse tête et pourvue d'une patte palmée.
Ses déplacements s'exécutent par petits sauts successifs, telle une grenouille. Les énigmes sont encore de la partie, mais l'action se déroule désormais en 3D. Il sera nécessaire de bien faire attention aux moindres détails graphiques, car se sont eux qui aideront à résoudre les énigmes proposées et à connaître le déplacement des ennemis. Un peu de neige sur le sol dévoilera, par exemple, des traces de pas de Sligs, permettant ainsi de ne pas se faire surprendre.

... ET KAGO

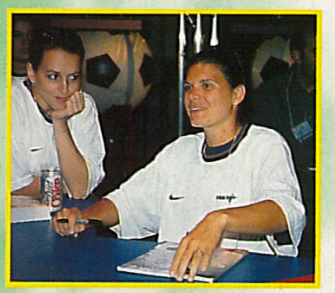
■ **Paper Mario.** C'est sous ce nom que se cache Mario RPG 2. Ce jeu d'aventure est un habile mélange de 2D et de 3D : en effet, les personnages que l'on dirige sont en 2D et l'univers dans lequel on évolue en 3D. Luigi, Bowser, la princesse Toadstool et les Goombas sont aussi de la partie.

■ **Mario Tennis.** Pas une place de libre devant les écrans de jeu de Mario Tennis où l'on pouvait jouer à 4 simultanément. Développé par la même équipe que Mario Golf, ce jeu de tennis est, sous ses airs de jeu pépère, une simulation hyper sympa. C'est simple, et on s'amuse dès qu'on prend la manette en main.

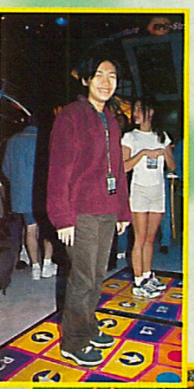
■ **Kago pas beau.** On trouve de tout sur un salon de l'E3 : des hôtesses à moitié nues, des hôtesses pratiquement nues, des hôtesses franchement presque nues et parfois même des correspondants japonais en visite officielle aux Etats-Unis. Et c'est Gia qui a fait les frais de cette rencontre avec Kagotani san... Trop pas de chance pour elle !

FOR GIRLS

■ **Foot vs Gym.** Le foot, ça rapporte, et pas que des dollars ! Mia Hamm (photo ci-dessous), la capitaine de l'équipe des Etats-Unis, l'a vérifié lors de sa séance de dédicaces. Une centaine de curieux se tassaient autour du stand de South Peak Entertainment où le jeu à son nom était présenté... Contre seulement 3 ou 4 chez Acclaim où Bridgett Riley comptait ses fans sur les doigts. Faut dire que cette jeune femme, carrée comme un mec, représente un sport dont tout le monde se fiche (sauf les Ricains) : la gym sur la chaîne HBO.



■ **Gia au tapis.** Prise en flagrant délire, Gia s'essaie au tout nouveau jeu de Disney, développé par Ubi Soft : le Livre de la Jungle. Ce jeu de "dance", à l'image du célèbre Dance Dance Revolution, fonctionne avec un tapis spécial et l'on doit suivre le rythme et les indications fournis à l'écran. C'est marrant, surtout après une soirée bien arrosée entre potes, et franchement bien fichu.



CONKER'S BAD FUR DAY

Nintendo
Fin 00

Présenté il y a deux ans maintenant, et après avoir changé plusieurs fois de nom, Conker's Bad Fur Day s'est payé une ultime transformation et change radicalement de visage. Nintendo retourne sa veste, et nous, notre estomac. Explications.

Il y a deux ans, les aventures de Conker étaient un jeu de plates-formes classique. L'arrivée, l'année suivante, de Banjo & Kazooie et de Donkey Kong 64 a fait prendre conscience aux programmeurs que leur jeu était trop proche de ces derniers produits. Ils ont ont totalement revu leur copie. Présenté lors d'une conférence un jour avant le début du salon, Conker's Bad Fur Day a fait exploser de rire l'assistance. La raison en est simple : le jeu est complètement déjanté et hors norme. Du jamais-vu sur cette console, ni sur aucune autre d'ailleurs ! Le gentil écureuil est devenu une teigne, pire, un véritable professeur Choron ! Pour se débarrasser de certains boss, il devra leur croquer les parties basses, là où ça fait mal, c'est-à-dire les coucougnettes (sur fond de bruitages en conséquenc; on vous garantit que l'on serre les jambes en y jouant). Autre grand moment de poésie, celui où Conker urine sur des bestioles en feu pour les éteindre et ainsi les anéantir. Cette scène, rassurez-vous, est vue de dos mais vaut son pesant de cacahuètes. Enfin, pour terminer en beauté, il n'est pas rare que certains adversaires vous vomissent dessus pour vous immobiliser et vous écrasent ensuite comme une vulgaire crotte de chien... Conker's Bad Fur Day s'adresse donc à un public averti et n'a pas fini de faire pleurer Familles de France. Tant mieux !

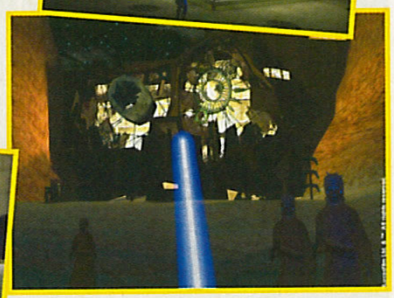
Indiana Jones et la Machine infernale

Sorti sur PC il y a quelques mois maintenant, Indiana Jones et la Machine infernale arrive sur N64, et c'est une surprise. On n'attendait pas ce jeu sur la console de Nintendo. Autre bonne nouvelle : la prise en main semble d'ores et déjà très bonne (ce qui n'était pas le cas sur PC). Le principe du jeu, quant à lui, est simple. Il s'inspire du célèbre Tomb Raider et consiste à diriger Indiana Jones à travers différents niveaux pour l'aider à trouver la fameuse Tour de Babel. Des ruines de Babylone aux montagnes de Tian Shan en passant par le Kazakhstan et les pyramides Aztec, le monde n'aura plus de secrets pour l'aventurier le plus célèbre de la planète.

LucasArts
Automne 00

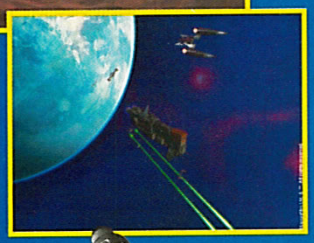
Star Wars Episode Obi-Wan

Suite de Jedi Knight, lui-même suite de Dark Forces, Obi Wan est un jeu d'action en 3D à mi-chemin entre un Tomb Raider et un Quake-like. Vous incarnez le jeune Obi Wan et l'action peut être vue soit à la troisième personne (le personnage est vu de dos), soit à la première personne (vue subjective). Inspiré du film, le but d'Obi Wan est de protéger les innocents et de ramener la paix dans la galaxie. Point fort du jeu : la possibilité de manier le sabre laser à l'aide de la souris (on ignore pour l'instant si elle sera vendue avec le jeu) qui ouvre une nouvelle dimension dans les jeux de combats. Autre inconnue : la possibilité ou non de jouer en réseau sur Internet... Plus de news prochainement.



LucasArts
Début 01

STAR WARS EPISODE I STARFIGHTERS



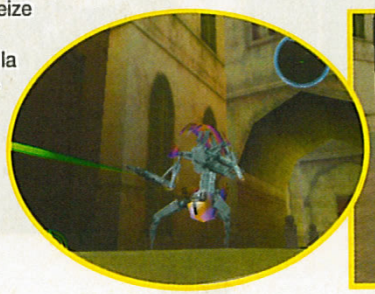
LucasArts
USA : fin 00

LucasArts utilise à fond la licence Star Wars et propose encore un jeu basé sur l'épisode 1. Cette fois-ci, c'est à bord de l'un des vingt vaisseaux de la Confédération que vous prenez place. Pas moins de quatorze environnements sont proposés, sur la planète Naboo comme dans l'espace. Trois personnages vous attendent : Rhys Dallows, Vana Sage et Nym. Chacun a soif de vengeance, et leur destin est en entre vos mains. Chaque mission réussie vous permet de visualiser des scènes cinématiques inédites et vous ouvre de nouveaux personnages et environnements.

Star Wars Episode I Battle for Naboo

LucasArts
USA : fin 00

Troisième jeu sur console inspiré du film "La menace Fantôme", Battle for Naboo s'inspire largement de Rogue Squadron, sorti sur N64, il y a quelque temps maintenant. Seize missions vous attendent : au-dessus des prairies vertes de la planète Naboo mais aussi au-dessus de grandes étendues d'eau et dans les airs. Vous incarnez Gavyn Sykes, un jeune lieutenant de Naboo, bien décidé à ne pas abandonner sa planète aux mains des envahisseurs. A bord des vaisseaux N-1 Starfighter, Stap, Giant Speeder ou de la Confédération du Commerce, préparez-vous à voir du pays...



REPOMPE

■ **101 + 1 = 102.** Sur le stand de Eidos on découvrait, parmi d'autres, le jeu inspiré du prochain animé de Walt Disney : les 102 dalmatiens. Vous dirigez l'un des 102 dalmatiens et vous devez délivrer vos frères et sœurs, retenus prisonniers chez la terrible Cruella. 20 niveaux, ainsi que 8 mini jeux vous attendent. De Big Ben à Picadilly Circus, une multitude de dangers vous guettent.

■ **Soul Reaver 2.** Egalement présent sur le stand de Eidos, la suite de Soul Reaver. On le sait, et vous aussi si vous lisez Consoles+ régulièrement, le premier épisode avait dû être scindé en deux pour des impératifs marketing... d'où la grande ressemblance entre ce nouvel épisode de Soul Reaver et l'ancien. Cette fois-ci, vous voici confronté au terrible Nosgoth et à ses troupes de l'Enfer. Non, vraiment, c'est pas facile facile la vie de mort-vivant.

■ **Havas se console.** Havas Interactive vient de récupérer certains programmeurs de l'équipe d'Iguana (NBA Jam, Turok...) dans le but de produire des jeux sur consoles. La nouvelle équipe bosse déjà sur de nouveaux produits dont le nom n'est pas encore dévoilé. On peut espérer tout de même voir arriver un jour sur nos consoles nouvelle génération des jeux comme Warcraft 3 ou Diablo 2.

GORE

■ **Sonic se crashe.** Regardez bien, le gros Sonic se fait un joli barbecue avec des... Crash Bandicoot!! De plus, cette scène d'orgie se passait à moins de 10 mètres de la conférence de presse de Sony.

■ **Evil Dead.** La saga de l'horreur trouvera bientôt sa place dans la ludothèque PS et DC. Ce jeu d'action 3D se passe dans l'ambiance gore

des films et il vous met dans la peau de Ash, armé d'une grosse hache. Le scénario se situe huit ans après la trilogie cinématographique. Sortie en décembre 2000.

■ **Turok ter.** Le dernier Turok n'était pas véritablement le troisième épisode. Le vrai Turok 3, le voilà. Shadow of Oblivion tournera sur N64 cet été 2000 aux USA. Au programme, plus de 24 nouvelles armes et 40 monstres inédits.

■ **VIP.** Pamela en pixel sur DC, PS et GBC, c'est pour novembre 2000. Avec son déhanchement insolent, la mission de madame Anderson Lee est de mettre à terre les méchants, dans ce jeu d'action 3D (comme dans la série télé). L'action se passe à LA, et le but est de protéger les clients qui font appel aux gardes du corps VIP.

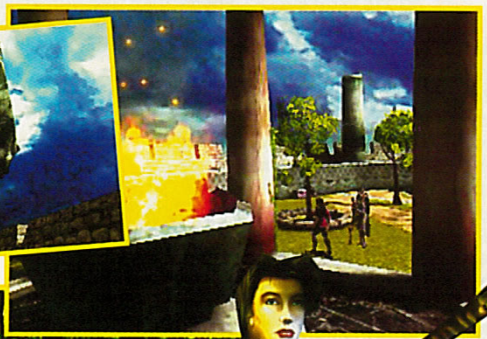
HALO

Bungie se lâche et nous promet Halo pour la sortie de la PS2 européenne ! Dans ce jeu d'action 3D, vous incarnez un militaire, qui combat les extraterrestres sur une planète hostile. La succession des niveaux sera transparente. Les terrains à visiter seront très vastes. Dans le mode Multijoueur, on pourra choisir d'entrer dans la peau d'un extraterrestre. Avec ses graphismes époustouflants, Halo a déjà conquis AHL.

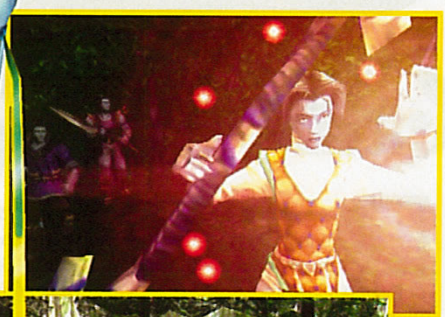
Take 2
Octobre 00

The Summoners

THQ
USA : déc.00

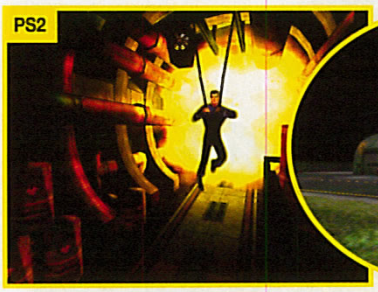


Des dragons, les élémentaires, les démons et la magie sont le quotidien des gens qui peuplent les contrées de The Summoners. Ce jeu d'aventure en 3D sera assez orienté vers le jeu Multijoueur. De ce fait, le groupe d'aventuriers peut aller jusqu'à cinq personnages. Les armes nombreuses, alliées aux magies spectaculaires, vous aideront à combattre des monstres de plus en plus hideux.



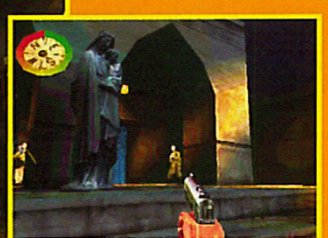
Le monde ne suffit pas

Le monde ne suffit pas est l'adaptation en jeu vidéo du dernier James Bond (dont la sortie en DVD est attendue pour septembre prochain). Le jeu comporte 10 niveaux, et pas moins de 40 gadgets seront à votre disposition pour mener à bien vos différentes missions. On retrouve ainsi un niveau à ski sur les pentes des montagnes du Caucase ainsi qu'une visite mouvementée d'un sous-marin nucléaire russe. La version Playstation semble utiliser le même moteur graphique que le précédent épisode (Demain ne meurt jamais) et la pixélisation est encore au rendez-vous. Dommage. Souhaitons que les prochains mois soient utilisés pour améliorer tout ça.



MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Avec le succès rencontré par le premier épisode de ce Doom-like de qualité, il fallait bien s'attendre à une suite. Medal of Honor Underground se déroule avant le premier jeu et vous y incarnez toujours Manon faisant ses débuts dans la résistance. Le moteur d'animation graphique semble, pour l'instant, être le même que le précédent, ce qui n'est pas gênant, tant l'ambiance est bonne. Cette fois-ci, les missions se déroulent à travers toute l'Europe mais également en Afrique du Nord. De nouvelles armes sont à votre disposition, tout comme de nouveaux ennemis. Des véhicules, comme les tanks par exemple, vous mèneront la vie dure. Non, vraiment, c'est pas tous les jours facile la vie de résistant.



HAMBURGER

■ **Peacemakers.** Sous ce nom (qui n'est pas définitif), se cache un jeu de stratégie en temps réel en 3D sur DC. A la différence d'Alerte Rouge, il n'est pas question de gérer des ressources ni de produire des unités de combat. On doit effectuer la mission avec un certain nombre d'hommes et de véhicules prédéfinis dès le départ. Disponible fin novembre.

■ **Stupid Invaders.** Dans cette adaptation du DA des Zinzins de l'espace, le but du jeu est d'échapper aux scalpels du Doc Sakarine, collectionneur d'extraterrestres. Ce clic'n play bourré d'humour, propose près de 120 écrans de jeu et plus de 50 personnages différents. Le joueur incarne, à tour de rôle, l'un des cinq extraterrestres. Sortie prévue en septembre.

■ **Poupées américaines.** Non, ce ne sont pas Ken et Barbie, mais Lorne Lanning avec ses cheveux soyeux et Sherry McKenna avec son sourire californien. Le duo de choc de Oddworld Inhabitants était là pour la présentation chic de Munch's Odyssee sur PS2.

VIEUX POTS

■ **Ready 2 Rumble : Round 2.** La suite du jeu de boxe de Midway a encore fait des vagues. On retrouvera nos boxeurs favoris, tels Afro Thunder et Lulu Valentine, dans des looks légèrement différents. Quelques nouveautés, comme les filles qui défilent avant les rounds, les photographes et l'exploitation du VM. C'est toujours aussi éclatant, et c'est pour novembre 2000 aux USA, sur DC.

■ **Nuon.** Nuon, la plate-forme multimédia qui fait aussi office de console de jeu était aussi présentée. La machine est intéressante sur d'autres points que le jeu (car avouons-le, c'est plutôt pitoyable de ce côté-là). Le Nuon de VM Labs est en fait un lecteur DVD compatible MP3, DVD-audio, Dolby Digital, DTS, etc. Pour l'instant, il n'est pas prévu pour l'Europe.

■ **Update.** Une flopée de titres sur PS2 est annoncée chez EA Sports. Mis à part Nascar 2001, Madden NFL 2001 et KO Kings 2001, il y avait aussi Tiger Woods PGA Tour 2001, F1 2001 et NHL 2001. Vivement 2002!

■ **Numéro X.** Bien que discrets cette année, Crash et Spyro ont pourtant eu droit à de nouveaux épisodes. Etaient montrés Spyro 3 et Crash Bash (un clone de Bomberman), tous les deux sur PS.

FIFA 2001

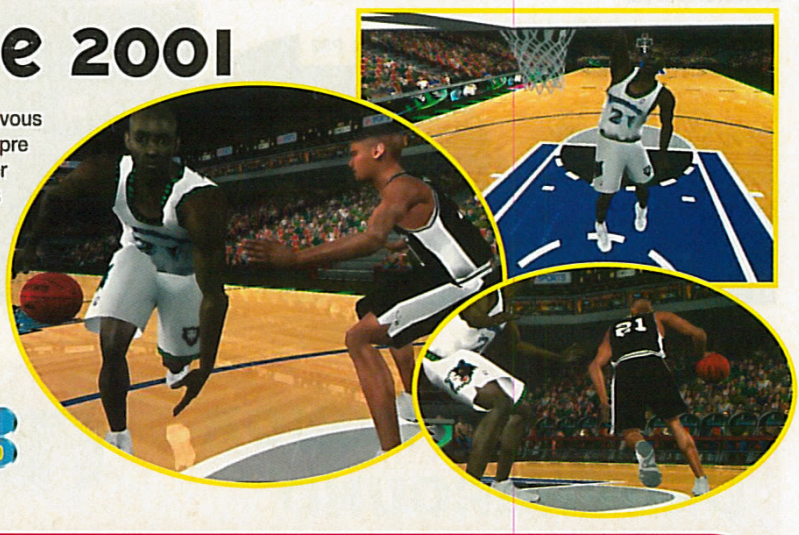
EA Sports
USA : Oct. 00

Electronic Arts était fier de montrer la nouvelle mise à jour sur PS2 de son jeu de foot. Fifa 2001 sera donc plus beau et mieux animé que les précédentes versions. La bande sonore sera signée par Jamiroquai et par le DJ européen Paul Oakenfold (pour ceux qui connaissent). Enfin, la motion capture a été réalisée avec l'aide de Hidetoshi Nakta, le prodige japonais.

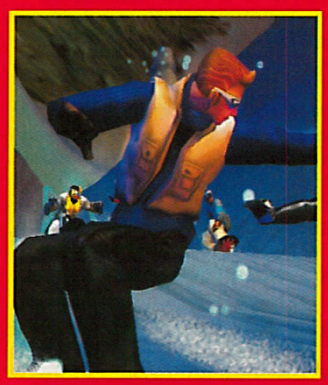
NBA Live 2001

Dans NBA Live sur PS2, vous pourrez créer votre propre joueur et le faire évoluer dans les championnats. Certaines équipes mythiques seront à nouveau sous les projecteurs, comme les Lakers de 72 et les Celtics de 86. La motion capture a été réalisée sur Kevin Garnette, un champion de la NBA.

EA Sports
USA : Oct. 00



BIG SSX



Ce jeu de snowboard est composé de sept courses où les riders pourront effectuer des sauts spectaculaires sous des angles de caméra vertigineux. Une jauge d'adrénaline mesurera votre degré d'euphorie et, en fonction de sa hauteur, vous réaliserez des figures plus ou moins téméraires. Enfin, Mix Master Mike (des Beastie Boys) et Rahzel (des Roots) ont enregistré la bande son du jeu.

EA Sports
USA : Oct. 01

Oni

Dans ce kill'em all en 3D, Konoko, une jeune fliquette qui fait partie de la troupe d'élite SWAT, combat le crime dans un univers futuriste, terriblement inspiré par les mangas. Hantée par ses propres démons, Konoko maîtrise les arts martiaux. Elle s'est aussi lancée dans la collection de gros guns. Il vaut mieux ne pas la fâcher, car la demoiselle sait se défendre, et mettre une rouste aux armoires normandes.

Bungie
USA : Oct. 00

DINO CRISIS 2

Capcom
USA : Oct. 00

Le jeu d'horreur de Capcom mettant en scène des dinosaures en est à son deuxième épisode. On garde la même formule, et on recommence. Mais ce coup-ci, on pourra enfin tenir deux guns différents en même temps, un dans chaque main. Il sera aussi possible d'incarner deux personnages au choix, dont l'héroïne du premier épisode. A part ça, il y aura de nouveaux dinosaures, dans des décors encore plus beaux.

FOR MEN

■ **AC3 pour PS2.** Creative a montré deux systèmes d'enceintes pour exploiter le son en Dolby Digital de la PS2. Le kit PlayWorks PS2000 (photo) se branche directement sur la console afin que vous puissiez profiter du son Virtual 3D. Le kit PlayWorks DTT2500, plus banal, est équipé de 5 enceintes pour le Dolby Digital 5.1. Ces deux ensembles seront disponibles aux USA à la sortie de la console.

■ **Duke.** Encore un Duke Nukem sur PS. Le thème principal de Planet of the Babes tournera autour des "filles pulpeuses" que Duke devra sauver des méchants. Une orientation macho qui colle bien au personnage. Prévu pour juin en Europe.

■ **Switch tout vert.** Les jeux de glisse n'avaient pas encore leur accessoire dédié. Eh bien, ce temps est révolu. Thrustmanster (donc Guillemot) a créé ce skate-board qui se pose à terre, une fois branché sur le port manette de la PS. Il sera compatible avec les jeux de snowboard et de skate-board. On n'en sait pas plus sur les caractéristiques, le prix ni la sortie, mais avouez qu'il en jette!

■ **Tonyooo!** Tony Hawk était là aussi, pour présenter le deuxième volet du jeu de skate qui porte son nom. Il est assis sur la photo, mais debout, il doit bien faire deux fois la taille de Gia.

PLAYSTATION

■ **VIVE LE SPORT.** Le partenariat entre Konami et Universal a été largement visible lors du salon. L'éditeur japonais a donc récupéré la licence de sport ESPN, et ISS 2000 sur PS était alors montré sous le nom ESPN MLS GameNight, prévu pour l'été 2000 aux USA. La plupart des autres jeux Konami sont aussi estampillés par ESPN à présent, tout comme les jeux d'Universal à l'origine.

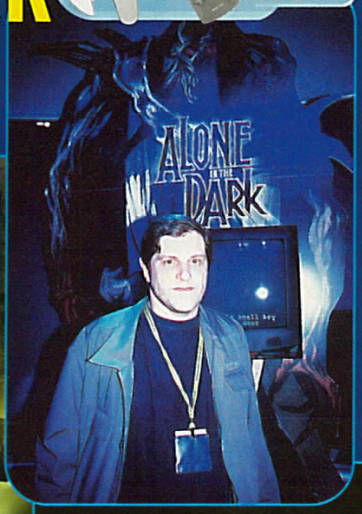
■ **TÉLÉCOMMANDE PS2.** InterAct a enfin dévoilé un prototype de sa télécommande étudiée pour visionner des films DVD sur PS2, dans des conditions de confort minimales. En fait, l'objet est simplement un pad infrarouge, avec les boutons placés comme sur une télécommande normale. Petite anecdote marrante : dans un autre hall du salon, EMS montrait aussi une télécommande pour PS2, plus discrètement...

■ **ALADDIN.** Depuis le carton du premier Aladdin sur les 16 bits, on n'avait plus revu notre voleur préféré sur consoles. Le revoici de retour, en 3D naturellement, dans un jeu de plates-formes. Disney's Aladdin in Nasira's Revenge est prévu pour septembre 2000 sur Playstation.

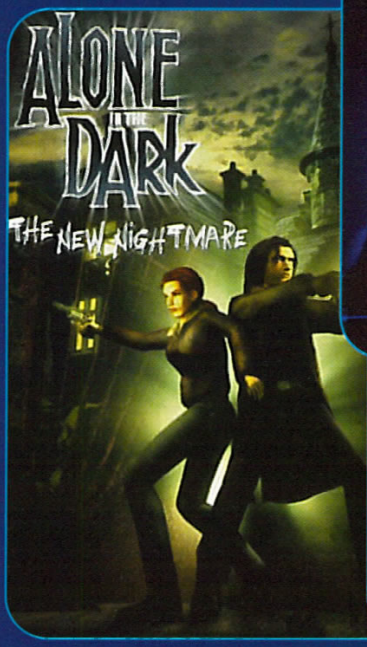
■ **DONALD.** Disney's Donald Duck sur PS est réalisé par les studios de Shanghai d'Ubisoft. Ce sera un jeu de plates-formes sur Playstation, dans la tradition des Crash Bandicoot. Donald devra partir sauver sa Daisy, avec l'aide de ses neveux et des Chip'n Dale. Sortie en novembre 2000 aux US.

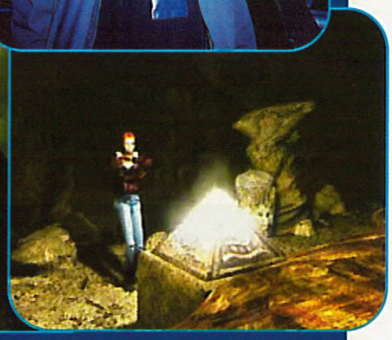
ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

Infogrames
Nov. 00



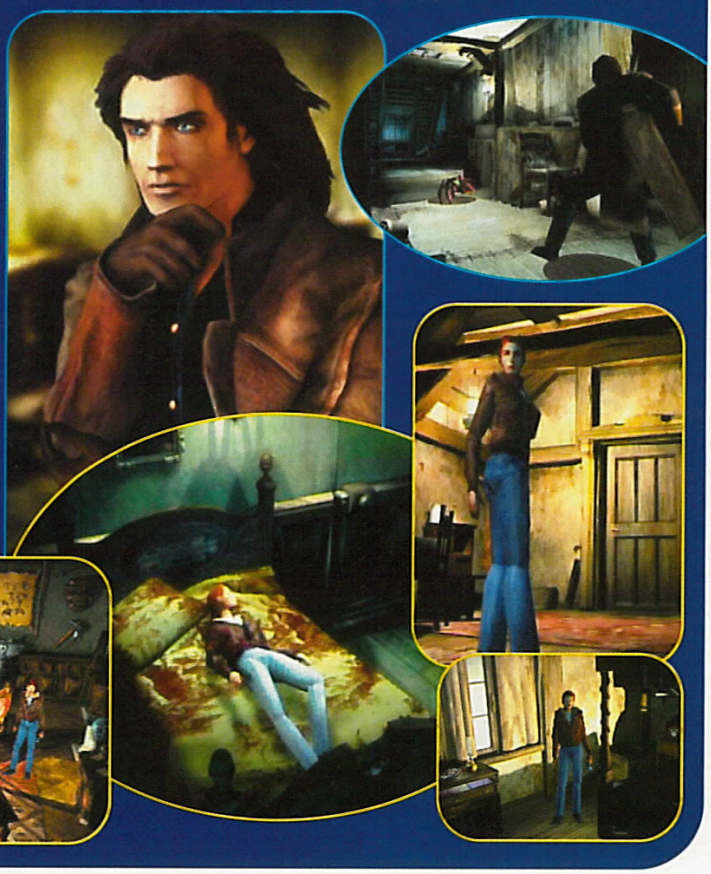
Un des premiers hits d'Infogrames revient, réalisé par une toute nouvelle équipe, Darkworks. Antoine Villette, un des fondateurs du studio, nous explique en détail le jeu. Très inspiré de Resident Evil, vous entrerez dans la peau d'Edward Carnby, ou d'Aline Cedrac. L'histoire se passe sur une île mystérieuse, infestée de monstres et de créatures pas commodes. Les événements rencontrés sont différents en fonction du héros choisi, et il est possible de recommencer l'aventure avec l'autre personnage une fois le jeu fini. Bien sûr, les choix des comportements de l'alter ego dépendront directement de vos agissements lors de la première partie.





Noir c'est noir !

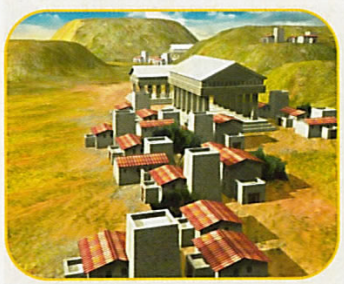
Alone in the dark se passe souvent dans le noir. Quand le héros arrive dans une pièce, il peut choisir d'éteindre la lumière, de jouer dans l'obscurité, ou d'allumer sa torche accrochée à son arme. Il peut la balader partout dans la pièce, à gauche à droite, et de haut en bas. Cela ne paraît pas vraiment impressionnant, mais la programmation de cette option a demandé de véritables talents de la part de Darkworks. Enfin, cette torche a réellement son importance, car les monstres réagissent différemment au contact de la lumière. Ils peuvent soit reculer par peur, soit devenir plus agressif et vous attaquer instantanément.



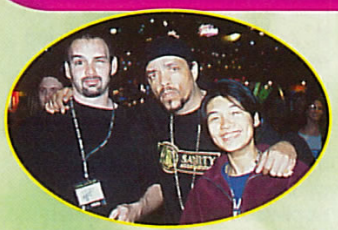
Black and White

Un nouveau jeu de Peter Molyneux est toujours un événement. Après Populous et Magic Carpet, c'est maintenant à la Dreamcast que l'équipe de Lionhead s'attaque, avec un titre original et très ambitieux...

Comme d'habitude avec Peter Molyneux, c'est un dieu que vous incarnez dans Black and White. Un bon dieu, ou un mauvais dieu répandant la terreur sur son peuple, ce sera à vous de voir... Un petit ange et un petit diable viennent vous conseiller avant chaque action, et selon les choix effectués, l'aventure prend différentes tournures. Entièrement en 3D, il est possible d'évoluer à plusieurs échelles dans l'univers de Black and White. En effet, un zoom d'une puissance hallucinante permet de voir du ciel, tel un dieu, ou de se placer au cœur des villages, tel un habitant. Cet univers est vaste, vivant et s'anime en temps réel: les journées passent, la lune décrit lentement son trajet dans le ciel, et les arbres poussent au fil des saisons. La mer et les rivières bougent, et même le vent agite les feuilles des arbres... En accomplissant les diverses quêtes, vous apprendrez des pouvoirs, notamment ceux permettant de créer des monstres. Le nombre d'options lors de la création d'un monstre est tout simplement étonnant: on peut choisir entre divers types d'animaux (vache, tigre, lion, singe...), mais il est aussi possible de choisir des paramètres tels que le poids, la taille, la gentillesse et l'allure globale... Peter Molyneux a longuement insisté sur l'intelligence artificielle et sur les capacités des monstres à apprendre... Ainsi, il sera possible de leur inculquer les actions autorisées ou non, comme par exemple faire leurs besoins dans les champs pour fertiliser le sol... rien que ça! De plus, les monstres savent se battre et peuvent vous être utiles pour conquérir de nouveaux territoires (voir la vache faire de la boxe thaï vaut le coup d'œil). Leur aptitude au combat évolue au fil des matchs, et le nombre de cicatrices sur un monstre adverse peut être un sérieux indice sur son expérience au combat. Enfin, ce Black and White est prévu pour fonctionner en on-line: il sera donc possible de livrer bataille contre d'autres dieux, et de confronter ses monstres. Bref, nous attendons ce titre avec une certaine impatience. Bientôt disponible sur PC (toutes les photos qui suivent sont d'ailleurs tirées de la version PC), Sega annonce sa sortie pour la fin de l'année sur Dreamcast...



INSOLITES



■ **Rappeur pas méchant.** Ice-T était là! Après la soirée Sega, notre rappeur américain a fait un tour à l'E3. Courageux, Niico a demandé la permission de lui croquer le portrait, au péril de sa vie. Le pitbull a été très cool, envoyant même un de ses gorilles prendre la photo.

■ **Ouh la la!** Chez Sega, pour Space Channel 5, des minettes se trémoussaient régulièrement, perchées sur les balcons du stand. A chaque représentation, un océan de photographes, essayait de surprendre leurs petites culottes...

■ **GBC MP3.** Un fabricant asiatique d'accessoires nous a montré la Touchboy pour Gameboy, dans laquelle on enfiche une carte Smartmedia. Et miracle, pour

60 $ (environ 420 F), la Gameboy est à présent capable de lire les MP3. La cartouche se branche via le port parallèle d'un PC pour charger les fichiers.

■ **Nintendo en or.** Le nouveau boss de Nintendo America a fait preuve de beaucoup d'humour et de lucidité lors de sa conférence de presse. Avec un catalogue aussi riche en variété et en qualité, Minoru Arakawa a lâché à la fin de son discours dans un anglais hasardeux, "Let's make money".

TROP TROP !

■ **ICO N'EST PAS UN DAUPHIN.** Ico est un jeu développé par Sony pour la Playstation 2. Votre rôle consiste à vous sortir vivant des différentes pièces d'un château (donjons, couloirs sombres, oubliettes...) et de retrouver une jeune et belle princesse retenue prisonnière quelque part dans le palais. Un scénario très classique, mais épaulé par de magnifiques décors. Sortie prévue en début d'année prochaine.

■ **SQUARE EUROPE.** Le boss de Square Europe, Yuji Shibata, était présent sur le salon. Il a accepté de recevoir Consoles+ pour une entrevue, concernant la politique de Square en Europe. L'éditeur est bien décidé à s'installer en France, par l'intermédiaire de SVG. Les prochains gros titres prévus sur PS sont Parasite Eve 2 et Final Fantasy IX. Par contre, les hits comme Chrono Cross et Legend of Mana ne sont toujours pas au programme, malgré nos demandes incessantes.

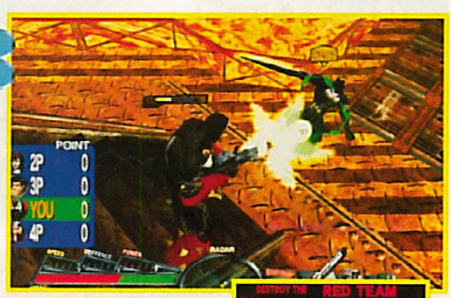
■ **SONDAGE.** Niiico a réalisé un vaste sondage sur le salon. Le résultat est incroyable : aux Etats-Unis, deux personnes sur trois sont des Pac-Man, alors qu'en France, une personne sur 60 millions est un Niiico (ce qui est déjà énorme). C'est complètement fou les sondages, on peut leur faire dire tout et n'importe quoi... surtout n'importe quoi.

POUR L'OR ET LA GLOIRE : LA ROUTE VERS L'ELDORADO

La route vers l'Eldorado est le prochain dessin animé de Dreamworks et c'est Revolution Software qui s'occupe de son adaptation en jeu vidéo. Revolution Software n'en est pas à son coup d'essai, puisqu'on lui doit les excellents Chevaliers de Baphomet et les Boucliers de Quezalcoalt. Voilà qui promet ! La route de l'Eldorado reprend donc le scénario du film : on va ainsi revivre l'épopée de trois personnages, Miguel, Tulio et Altivo, qui fuient l'Espagne et découvrent par hasard l'Eldorado, le mythique pays de l'or. L'interface est facile d'utilisation car un simple clic du pointeur à l'écran permet de déclencher un geste : actionner, regarder, parler, utiliser. Rien de plus simple ! Seule la version Gameboy Color est légèrement différente, puisqu'il s'agit plus d'un jeu de plates-formes et d'action que d'aventure. Il n'en reste pas moins intéressant à découvrir.

Spawn

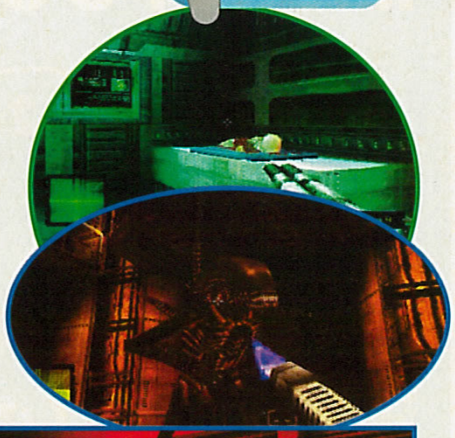
Spawn est un personnage créé par Todd McFarlane. Al Simmons, officier de l'armée américaine, est trahi par l'un des siens lors d'une mission. Il se retrouve alors en Enfer et signe un pacte pour revenir sur Terre. Cependant, sous les traits de Spawn, il n'est plus le même homme et doit se cacher derrière un masque inquiétant. Ce nouveau produit de Capcom est un jeu de baston et d'action tout en 3D. Développée initialement sur carte Naomi, la conversion sur Dreamcast ne devrait plus tarder à pointer le bout de sa cape. Dix personnages sont proposés. Parmi eux, le célèbre et rebutant Clown, mais aussi Sam Burke et Twitch Williams, les deux flics véreux. Le style particulier des combats est lié à la possibilité de se déplacer librement sur une aire de jeu assez vaste. Un radar indique d'ailleurs la position des ennemis pour vous aider à fondre dessus. Une liste d'armes disponibles est également affichée sur l'écran. Avec toutes ses indications, vos adversaires n'ont qu'à bien se tenir !



Alien Resurrection

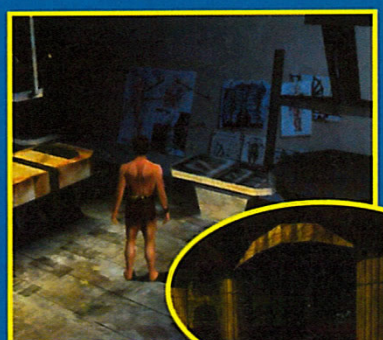
Fox Interact.
Automne 00

Alien Resurrection est un Doom-like sauce Alien. Le jeu, comme tous ceux du genre, propose une vue à la première personne: l'action est vue par les yeux du personnage que vous dirigez. Le but du jeu, encore une fois, est très simple: empêcher le Docteur Wren de rapporter sur Terre un spécimen d'Alien. Pour cela, de nombreuses armes sont à votre disposition: fusil d'assaut, laser, lance-grenades, lance-missiles, lance-flammes... de quoi griller en toute légalité la peau de ces affreux extraterrestres. Attention toutefois à ne pas vous approcher trop près de ces créatures lors des combats, car l'acide qui gicle de leur corps n'est pas du plus bel effet sur votre peau (on voit à travers après...). Les larves d'Aliens sont, elles aussi, de bien mauvaises bestioles: une fois sorties de leur cocon, elles ne pensent qu'à vous sauter au visage pour vous féconder. Trop pas cool les Aliens cette année! Dix niveaux immenses sont proposés... de quoi flipper durant de longs moments.



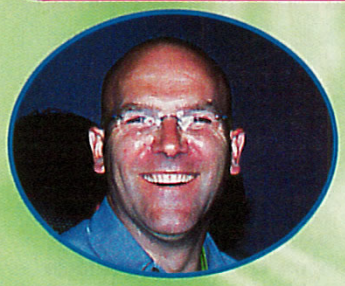
LA PLANETE DES SINGES

Dnspiré du film du même nom, La Planète des singes était une fois de plus présenté au salon. Cette année cependant, le jeu était bien avancé. Vous interprétez le rôle d'Ulysse, seul survivant d'un crash survenu sur la planète Terre, mille ans après l'avoir quittée. Au fur et à mesure de l'aventure, le joueur va découvrir bien malgré lui que le monde n'est plus tout à fait le même qu'autrefois. Désormais, c'est le singe qui règne sur la Terre et les humains ne sont que leurs serviteurs. Le but du jeu devient rapidement plus clair: éviter de se faire capturer ou tuer par les singes. Le jeu comporte 60 niveaux répartis en 15 mondes. Laboratoires de recherche, villes en ruines, vieilles mines, bases militaires et autres villages sont de la partie. On retrouve, parmi les singes, les fameux Cornelius, Zira, Zano, Toxic, AHL et Zaius. Pour sa seule défense, le joueur ne peut compter que sur une carabine et quelques fusils laser. Non, c'est pas toujours facile d'être un humain dans un monde de singes...



Fox Interact.
Fin 00

COLGATE



■ **Cheese!** Bruno Bonnell, PDG d'Infogrames est un rapide. Voyant le Niiico arriver avec son appareil photo, l'ami Bonnell a décroché un sourire éclatant en moins de deux. Lucky Luke (l'une des nombreuses licences du groupe Infogrames) peut aller se coucher. Ils sont forts ces Français quand même !

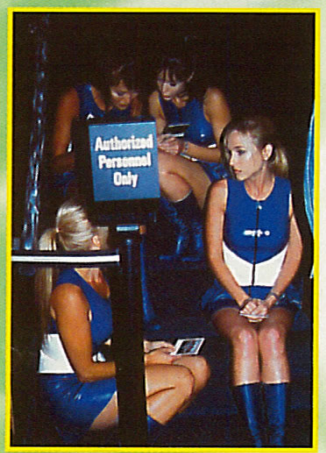
■ **Marche ou Crave.** On ne rigole pas sur le stand de Crave Entertainment et on sait comment recevoir les journalistes. En fait, on sait pourquoi on vient sur le stand, mais une fois devant l'une des nombreuses hôtesses habillées d'un body ultra moulant, on se demande où l'on est. En fait, à bien y réfléchir, Niiico se demande encore de quelle couleur étaient les yeux de cette charmante jeune fille. Bleus? Trop pas!

■ **MagForce Racing.** Killer Loop sortira sur DC en juillet 2000 et change de nom pour l'occasion. MagForce Racing est une course de tripods se passant dans le futur, sur fond de musique techno.

GROS SOUS.1

■ **Lara leuse.** Si le jeu Tomb Raider V n'était pas présenté sur le stand de Eidos, le jeu était tout de même annoncé pour la fin de l'année. Pour preuve, la nouvelle Lara officielle en personne, Lucy Klaxon (euh... non, Clarkson) faisait quelques courtes apparitions devant une foule nombreuse et en extase devant un débardeur qui rétrécit à chaque nouvel épisode. Tout le monde... sauf Gia apparemment.

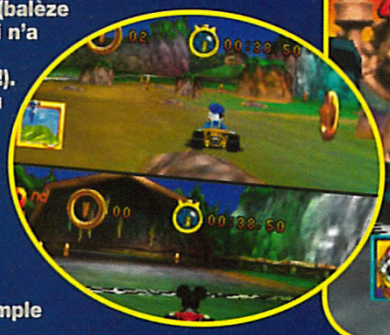
■ **Chaud bises.** Comme chaque année, l'E3 est l'occasion de découvrir non seulement des tonnes de nouveaux jeux, mais aussi de se rincer l'œil à moindre frais. Comme on peut le voir, seul le personnel était autorisé à s'asseoir sur les marches. Les autres devaient rester planter en bas de l'escalier.



MICKEY'S SPEEDWAY USA

Rare
Été 00

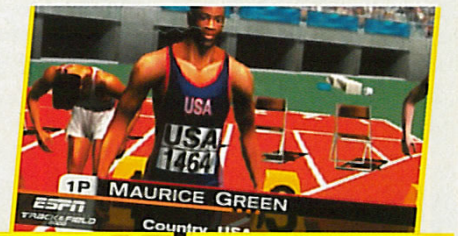
Autre jeu de Rare, Mickey's Speedway USA est un clone des célèbres Mario Kart et de Diddy Kong Racing, mais à la sauce Disney. Sont présents dans cette simulation de kart qui peut se jouer jusqu'à quatre en simultané : Mickey Mouse bien évidemment, Donald Duck, mais aussi Goofy, Daisy et Minnie. Cinq Grand Prix sont proposés à travers les Etats-Unis (le parc de Yellowstone, le Grand Canyon ou New York, par exemple) et chacun compte pas moins de quatre courses. Si mes calculs sont bons, cela devrait faire vingt circuits en tout (balèze pour un mec qui n'a que dix doigts... merci les pieds !). Pour accéder au quatrième circuit de chaque Grand Prix, il faut terminer aux meilleures places des trois circuits précédents... simple et efficace.

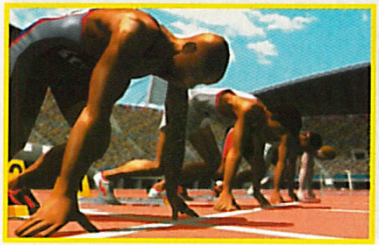


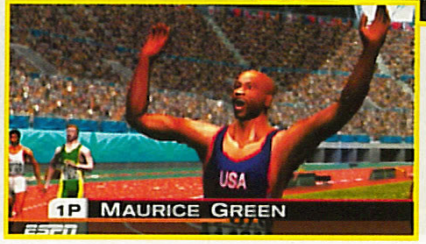
International Track & Field

Konami
Automne 00

D'un des jeux de sport les plus connus d'arcade de la fin des années 80 fait son grand retour sur Playstation 2 et Dreamcast. International Track & Field vous propose de vivre les épreuves des jeux Olympiques de Sidney en Australie. Douze épreuves vous attendent. Parmi elles : le 100 mètres, le lancer du poids, du javelot, mais aussi des épreuves de natation ou d'haltérophilie. Certaines d'entre elles ont demandé un gros effort de programmation comme le 100 mètres par exemple où les mouvements des compétiteurs ont été calqués sur le célèbre Maurice Greene, double champion Olympique en 1996. On dénombre ainsi pas moins de 700 mouvements différents. Autant dire que la qualité des animations est impressionnante.

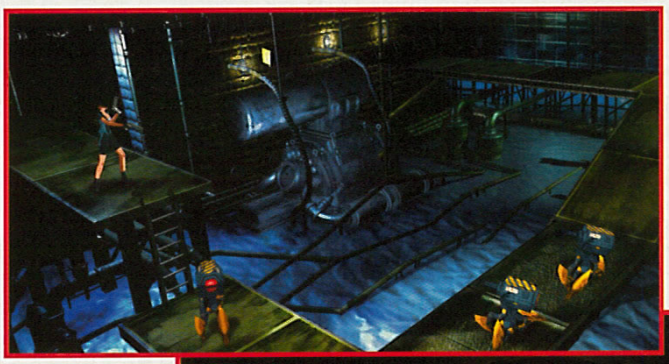






Fear Effect – Retro Helix

Retro Helix est la suite de Fear Effect dont l'action se déroule, avant l'épisode sorti sur Playstation il y a quelques mois. On découvre comment les trois mercenaires, Hana Tsu-Vachel, Royce Glas et Jacob Deke, se sont rencontrés. Deux nouveaux personnages, une jeune femme nommée Rain Qin et un proche de Hana, sont également de la partie. Cette fois-ci, l'action se déroule à Hong-Kong, New York, la ville de Xi'an et Penglai Shan. Quatre personnages jouables, deux heures de séquences cinématiques, quelque 800 angles de caméras et pas moins de 60 nouveaux ennemis vous attendent de pied ferme.



Eidos
Fin 00

I'M GOING IN

I'm going in (j'y vais, en anglais) est un Quake-like pour Dreamcast. Votre objectif est d'infiltrer une base russe, puis de détruire le système de sécurité afin de dévaliser le précieux contenu d'un coffre. C'est la mode aujourd'hui, pas un Quake-like ne sort sans proposer une arme de sniper, permettant d'effectuer des zooms de folie et d'aligner un adversaire à 500 mètres. I'm going in n'échappe pas à la règle et propose, dans sa vaste panoplie d'armes, les gadgets les plus avancés dans le genre. Tout est prévu pour que vous passiez inaperçu aux yeux de l'ennemi et que vous vous en débarrassiez le plus proprement possible.

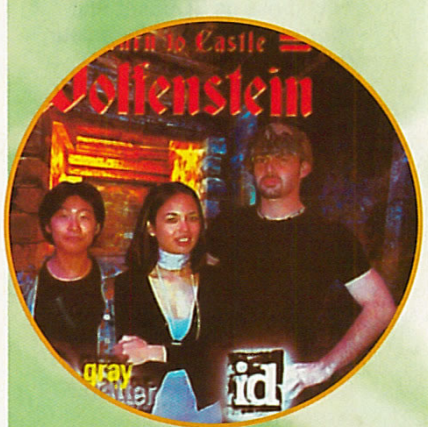
Eidos
Début 01

GROS SOUS.2

■ **DREAMCAST AU RABAIS.** Lors de sa soirée privée organisée la veille du salon, Sega a officiellement annoncé une baisse de 50 dollars sur le prix de sa Dreamcast, passant ainsi de 199 dollars à 149 dollars. Une Dreamcast pour 1000 balles, ça ne se refuse pas. Sega Europe n'a pour l'instant pas encore annoncé de baisse.

■ **SONY RIT JAUNE.** Sony, qui a récemment perdu son procès contre la société éditrice de Bleem! (un émulateur PS sur PC), ne va certainement pas apprécier le nouveau produit de cette jeune société américaine. Elle vient en effet de présenter en avant-première Bleemcast !, un émulateur PS pour DC ! Le résultat est magnifique et fonctionne à merveille. Les jeux PS émulés sur DC sont fins (la résolution d'écran est doublée) et la pixélisation disparaît grâce au mode anti-aliasing performant. Le produit, vendu 20 dollars, est attendu fin juin aux Etats-Unis.

■ **ENROLEZ-VOUS !.** Sur le stand d'Activision, une grande agitation régnait, grâce à la présentation du Return to Wolfenstein Castle sur PC, et aux charmes de Diane (sur la photo, entre Gia et Niiico). Le jeu reprend les mêmes ingrédients que le jeu original (bergers allemands, soldats SS et autres officiers teutons). Espérons qu'une version console sorte rapidement pour calmer les ardeurs de AHL.



SONY

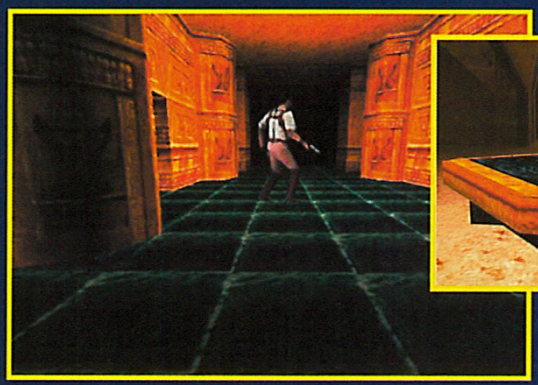
■ **La plaie 2.** Lors de la conférence de presse au cours de laquelle les dirigeants de SCEA et de SCEE se sont mutuellement congratulés pendant plus de deux heures, Sony a montré un prototype de ce que sera la Playstation 2 américaine (et donc, européenne, sans doute). Elle pourra lire les DVD-vidéo sans avoir besoin de la carte-mémoire. Le pilote sera inclus dans la console, sûrement pour éviter les

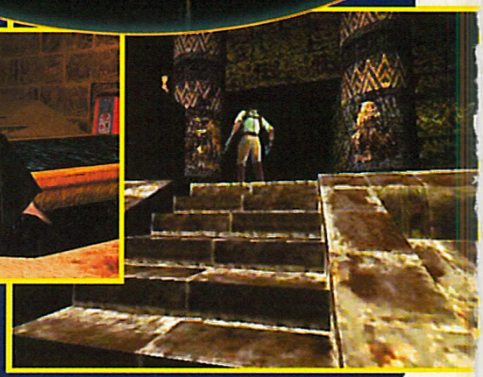
déboires arrivés aux Japonais. De plus, cela permettra surtout de ne pas livrer la carte-mémoire avec la console. Ensuite, dans le dos de la console, une nappe a été ajoutée permettant de brancher un disque dur 3'5, et un adaptateur Ethernet. Sony a fait en sorte de garder un certain flou sur le modem. La console sortira le 26 octobre 2000 aux USA et en Europe. Enfin, le prix de lancement aux Etats-Unis sera de 299 dollars avec un pad Dualshock 2 (soit environ 2100 francs, pour un dollar à 7 francs), le même que celui de la Playstation 1 à ses débuts. Pour l'Europe, ce sera sûrement un peu plus reuch. Sur la photo, on peut reconnaître: Kaz Hirai tout à gauche (nouveau boss de SCEA), Chris Deering juste à côté (boss de SCEE) et Phil Harrisson au milieu (directeur de la recherche et du développement).

■ **C'est du lard.** Lors de cette même scéance de cirage, un boss d'Electronic Arts a fait son apparition pour vanter les mérites de ses jeux (FIFA 2001, Madden 2001, Big SSX, etc.). Une des citations fortes de son discours nous a particulièrement fait sourire: "Nous pensons que ce que nous faisons, c'est de l'art." A méditer...

THE MUMMY

L'adaptation du film "The Mummy" sera un jeu d'action 3D. Le genre s'approchera de celui de Tomb Raider, mais avec les personnages du film. Enigmes à résoudre, momies à brûler, pièges à éviter et sorties à trouver, tel sera le quotidien du héros du jeu. Dans la peau de Rick O'Connell, vous devrez survivre dans la Cité des Morts, Humanaupatra, à la recherche des trésors cachés.





Spiderman

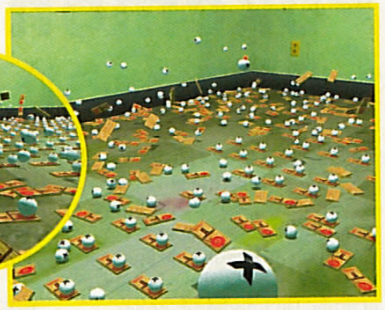
Spiderman est, à l'heure actuelle, en cours de développement chez Neversoft pour la version Playstation (ceux qui ont fait Tony Hawk Pro Skater). La version N64, quant à elle, est développée par Edge or Reality. Notre héros pourra utiliser tous ses pouvoirs contre les méchants de la série. Il pourra se coller aux murs et aux plafonds, s'y déplacer à son aise pour éviter les ennemis. Spiderman pourra explorer les lieux stratégiques du comics, tels le Daily Bugle et Times Square.

X-Box

Microsoft a réalisé quelques démos pour démontrer la puissance exemplaire de sa future console. Nous avons pu voir, entre autres, un jardin japonais, avec une multitude de papillons dont les reflets se réfléchissaient sur l'eau. La 3D est époustouflante. Il y a tellement d'objets qui bougent à l'écran qu'on ne sait plus où regarder. Nous avons pu aussi découvrir une gestion sonore bien pensée. Une autre démo mettait en scène une fille et un robot qui coordonnaient parfaitement leurs mouvements. Les reflets en temps réel (dont ceux de la fille) sur la carcasse du robot sont particulièrement soignés. Enfin, la dernière démo se passe dans une pièce, où des milliers de balles de ping-pong sont posés sur des pièges à souris. Elles finissent bien sûr par toutes sauter et rebondir. Il n'y a pas de doute, la puissance de la X-Box sera monstrueuse. Reste à savoir si elle tiendra vraiment toutes ses promesses, et surtout au niveau du jeu. Sortie prévue en automne 2001.

SPÉCIFICATIONS REVUES A LA HAUSSE

- CPU à 733 MHz Intel
- Processeur graphique à 300 MHz développé par Microsoft et nVidia
- 64 Mo de Ram
- Lecteur DVD x4 (compatible DVD-vidéo)
- Disque dur: 6 à 8 Go
- Carte-mémoire: 8 Mo
- 4 ports manette
- Port USB
- Port Ethernet 10/100
- 256 voix différentes avec support 3D en hardware
- Compatible Midi et DLS2
- Modem en option
- Résolution maximale à 1 920 x 1 080



SHEEP DOG N'WOLF

Ce petit jeu sans prétention met en scène le coyote de Bip Bip, face à Sam, un chien de berger sans pitié. Le but du coyote est de lui piquer des moutons, et de l'amener à un point donné. Seul problème, les moutons sont plutôt bêtes, et Sam plutôt vigilant. Pour les voler, notre coyote devra faire preuve d'intelligence dans les techniques d'approche (caché dans un buisson, par exemple). Le jeu est bourré d'humour et la gestuelle des personnages est craquante.

Infogrames
Mars 01

NENEWS

■ **Grosses licences.** Parmi les jeux adaptés de grosses licences, Blade (le comics qui a inspiré le film avec Wesley Snipes) et Buzz l'Eclair 2000 (de la série Toy Story), débouleront sur PS en décembre 2000. Star Trek Invasion et X-Men Mutant Academy (le X-Men en 3D) sont prévus sur PS pour l'été.

■ **Age of Empires II.** Grâce au deal entre Konami et Bill, le hit de Microsoft sur PC débarque sur console.

C'est prévu sur DC et PS2, et c'est pour septembre 2000 aux USA. Dans ce jeu de stratégie temps réel, le but est de construire sa civilisation, de la développer et d'anéantir l'ennemi. Reste à savoir si le jeu sera compatible avec le clavier et la souris DC, et surtout, si on pourra y jouer en réseau.

■ **Sonic.** Un nouveau Sonic était présenté discrètement. Il s'agit d'un clone de Mario Party, mais avec les héros de la saga. Sonic Shuffle est composé de multiples épreuves simples, et l'intérêt principal sera de se fritter à plusieurs.

■ **Shenmue US.** Le titre de Sega ultra japonais était montré, sous-titré en anglais. Sa date de sortie a été annoncée pour les Etats-Unis, pour le 14 novembre 2000.

■ **X-Box vs DC.** Au rayon insolite, nous avons surpris la mascotte de la X-Box (la fille avec le robot dans la démo), sur la spirale de la Dreamcast! Une infidélité prise en flagrant délit par nos reporters qui n'ont pas froid aux yeux!

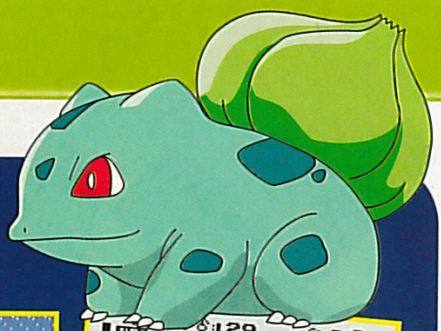
FOR MEN

■ **Babes.** Niiico en profite bien lors des salons et n'arrête pas de draguer les filles d'Ubisoft et d'Infogrames. Quand il croise une blonde pulpeuse comme sur la photo, on ne le tient plus. Elle était là, dehors, en train de dédicacer son calendrier un peu "olé olé".

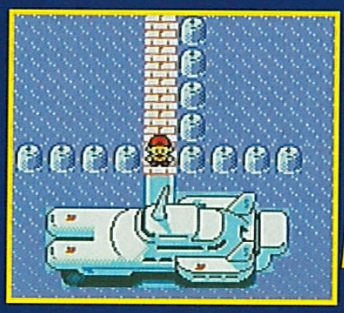
■ **Colin.** Codemasters aime les bagnoles et il le montre. Sur son stand, une véritable Ford Focus de compétition était réliée aux commandes d'un PC, sur lequel tournait Colin McRae Rally 2. L'effet est garanti! Autre bonne nouvelle, cette excellente simulation de rallye est aussi prévue sur DC. Le jeu est actuellement en développement dans leurs studios basés en Angleterre.

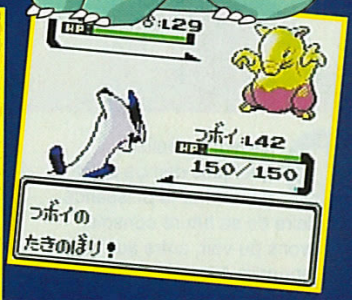
■ **Ultimate Fighting.** Crave avait obtenu la licence officielle et fructueuse de l'Ultimate Fighting. Le jeu a été montré sur PS et DC et, en effet, comme le sport réel, c'est assez violent. 22 véritables champions de la discipline seront présents. Prévu pour septembre 2000 sur Dreamcast et décembre 2000 sur Playstation.

POKÉMON SILVER & POKÉMON GOLD



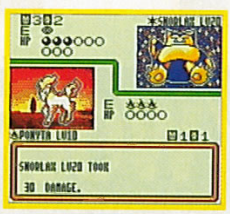
Deux nouveaux Pokémon sur la console portable de Nintendo: Pokémon Silver et Pokémon Gold. Vendus à plus de 5 millions d'exemplaires au Japon, les deux jeux apportent leur lot de nouveaux personnages, ainsi qu'un système de gestion du temps qui, d'après Nintendo, aurait une grande importance dans le jeu. Compatible avec les Pokémon Rouge, Bleu et Jaune, la possibilité d'échanger des Pokémon reste donc toujours envisageable. On parle même de nouvelles formes d'évolutions des petits monstres capturés. Ce n'est pas demain que la folie Pikachu va s'arrêter!

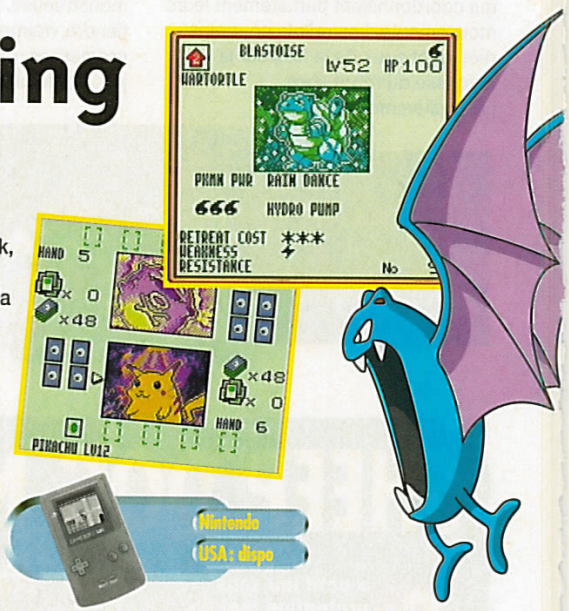




Pokémon Trading Card Game

Le célèbre jeu de cartes Pokémon de Wizard of Coast peut maintenant se jouer sur sa Gameboy. Les règles du jeu sont les mêmes: collecter, échanger et jouer. Un tutorial est prévu pour former les non-initiés qui pourront donc essayer de battre les maîtres du genre. On y retrouve l'ensemble des trading-cards commercialisées, plus 18 nouvelles totalement exclusives et créées uniquement pour le jeu Gameboy. Outre le mode Deux joueurs via le câble link, il sera aussi possible d'imprimer ses cartes avec la Gameboy Printer!





POKÉMON YELLOW VERSION : SPECIAL PIKACHU EDITION

Un nouveau jeu Pokémon très proche des versions Bleu et Rouge, on y retrouve donc l'ensemble des 150 Pokémon. Cependant, l'histoire est légèrement différente et suit celle de la série télévisée diffusée depuis quelques mois. Ainsi, votre premier Pokémon remis par le Professeur Chen n'est autre que le célèbre Pikachu. Les visages des différents personnages, que l'on rencontre au cours de l'aventure, ont été retravaillés pour mieux ressembler à ceux du dessin animé. Bref, une nouvelle aventure palpitante dont les poké-fans auraient tort de se priver.

Hey you, Pikachu !

Encore un nouveau jeu basé sur la série Pokémon. Produit destiné uniquement aux Américains, Hey You Pikachu sera le premier jeu Nintendo 64 à reconnaissance vocale. A l'aide d'un micro, on donne des ordres à son Pikachu qui s'exécute immédiatement : "prends la banane, mange la banane !". Et prononcer le mot "Playstation" le met, paraît-il, très en colère... 90 dollars (environ 630 francs), dispo au mois de novembre prochain. Dommage que nous, pauvres Européens, n'ayons pas droit à ce titre, à cause de toute la reconnaissance vocale à refaire en français, par exemple...

POKÉMON PUZZLE LEAGUE

Destiné aux fans de Pokémon, mais aussi à ceux du Tétris Attack, ce nouveau jeu se jouera à peu près comme un Tétris classique. Il faudra enchaîner les lignes de couleur et les Combos pour devenir le Pokémon Puzzle Master. On pourra y rencontrer et y affronter des Pokémon issus des versions Bleu et Rouge, ainsi que les petits nouveaux des versions Gold et Silver ! Avec six modes de jeu en Solo, et trois modes Multijoueurs, ce titre promet de bonnes heures de jeu en compagnie de nos monstres de poche favoris. Evidemment, la N64 proposera des graphismes davantage travaillés et quelques variantes dans les modes de jeux par rapport à la version Gameboy...

Pokémon Snap

Un jeu original sur la 64 bits, puisqu'il s'agit d'un safari photo. Et bien sûr, ce sont des Pokémon dans leur élément naturel que vous allez devoir immortaliser sur la pellicule. Le but est, bien entendu, d'en photographier un maximum. C'est le Professeur Chen qui jugera la qualité de vos clichés selon plusieurs critères comme la qualité, l'angle et le style, et qui vous remettra de nouveaux items permettant de trouver les Pokémon les mieux cachés... 60 dollars environ, dispo dès maintenant aux Etats-Unis.

FOR MÔME

■ **Rayman 2 PS2.** Le Rayman 2 de la PS2 a été dévoilé. Il y aura de nouveaux niveaux et des parties inédites par rapport aux autres versions. Prévu pour décembre 2000.

■ **The Grinch.** Derrière ce nom bizarre se cache l'adaptation d'une série télévisée américaine. Jim Carrey y tient la vedette, accompagné de son chien, tout comme sur le jeu sur PS.

Dans le scénario, The Grinch incarne, en fait, tous les mauvais côtés du mythe du Père Noël. Dans ce jeu de plate-forme 3D, vous pourrez passer dans la peau de Jim ou dans celle de son chien, à volonté, en fonction de la situation. Prévu pour septembre 2000 aux USA.

■ **Batman.** Le dessin animé de Batman se retrouvera en octobre 2000 sur PS. Batman Vehicule Adventure vous mettra au volant de la Batmobile, entre autres, à la poursuite du Joker et de Harley Quinn. Au fur et à mesure, d'autres engins seront disponibles. Attention, la photo ci-dessous est tirée de la version PC.

■ **Buffy.** La série archi-populaire "Buffy The Vampire Slayer" sortira sur DC et PS. Ce jeu d'action 3D mettra en scène les héros de la série, dans leur lutte contre les méchants vampires. Buffy, qui maîtrise déjà les arts martiaux, aura droit à des super pouvoirs, comme le saut, la vitesse et la force. Pas de date de sortie annoncée.

ENCORE...

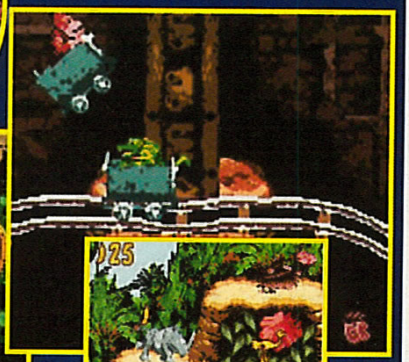
■ **Batman.** Ubi Soft présentait l'adaptation Gameboy Color des Nouvelles aventures de Batman. Prévu pour septembre prochain, le jeu met en scène l'affrontement entre le héros masqué et les terribles Double Face. Les rues de Gotham City sont plongées dans la violence et seul un justicier de la taille de Batman peut remettre de l'ordre dans tout cela. Notez que le personnage de Batgirl sera également jouable.

■ **Hype the time quest.** Basé sur le jeu PC du même nom, Hype the Time est un jeu d'aventure sur Gameboy qui baigne dans l'univers des Playmobil. Dans ce mélange d'action et de plates-formes, le but du jeu est de mettre la main sur plusieurs objets pour revenir à votre époque. En effet, un sort vous a plongé dans le passé, et seul Gogoud l'alchimiste peut vous venir en aide. Sortie prévue cet été.

■ **Zelda trilogie.** Le premier volet de la future trilogie de Zelda sur Gameboy Color est pratiquement terminé. Zelda Mystical Seed, le titre de la version officielle, reste à définir et devrait sortir pour Noël prochain en France. Développé pour Gameboy Color uniquement, le jeu s'annonce excellent.

DONKEY KONG COUNTRY

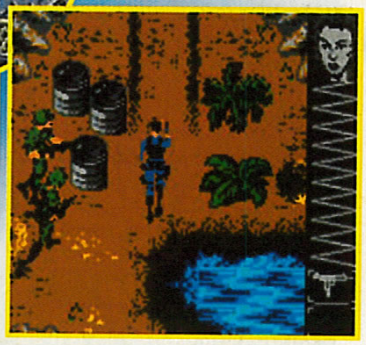
Nintendo
Fin août 00



Nintendo, en plus de ses gros jeux sur Nintendo 64, présentait une multitude de titres sur Gameboy Color. Le premier d'entre eux est une conversion du hit Donkey Kong Country de la Super Nintendo.
Autant vous le dire tout de suite, le résultat sur Gameboy Color est tout simplement éblouissant. Les graphistes et animateurs de Rare nous ont pondu une petite merveille. Top du top : le jeu à deux en simultané, via le câble de liaison. C'est pas beau ça ?

Perfect Dark

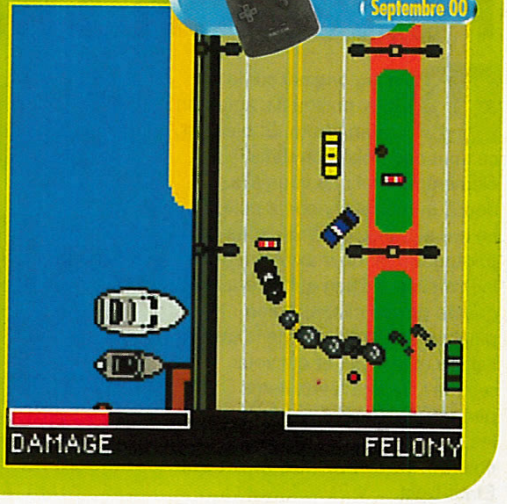
Nintendo
Septembre 00



Joanna Dark fait ses débuts sur Gameboy Color également. Le genre est sensiblement différent de celui de la Nintendo 64, puisqu'il ne s'agit plus d'un jeu à la GoldenEye, mais plutôt d'un jeu d'action. Le scénario se déroule sur une base secrète, dans la jungle d'Amérique du Sud. De nombreuses armes sont disponibles, tout comme un mode 2 joueurs, en simultané par câble. Rare annonce également des séquences cinématiques ainsi que des voix digitalisées. Surprenant !

DRIVER

Nintendo
Septembre 00



Driver sur Gameboy Color est l'adaptation du jeu du même nom sur Playstation. Bien évidemment, la vue proposée est différente et le jeu ressemble désormais à Gran Theft Auto : l'action est vue à la verticale. La prise en main semble très bonne, bien que le jeu ne soit pas encore terminé. Comme sur Playstation, vous parcourez différentes villes dans le but d'accomplir plusieurs missions pour le compte de la mafia.

Quake 3

Activision
Fin 00

Le jeu en réseau le plus connu sur PC fait enfin son apparition sur Dreamcast. La version présentée au salon n'était pas une version finale, mais on pouvait déjà se rendre compte de l'excellent travail des programmeurs, tant au niveau des graphismes que des animations. Quake 3 est un jeu dédié exclusivement au mode Multijoueur... Vu l'état actuel du jeu en réseau en France, il est difficile d'imaginer quand sera disponible Quake 3 en version officielle. Cependant, comme sur PC, il est tout à fait possible de jouer seul contre des ennemis pilotés par ordinateur... mais l'intelligence artificielle des robots (Bots pour les initiés) n'est pas toujours bien élevée.

UNREAL TOURNAMENT

Infogrames
Début 01

Autre gros jeu en réseau sur PCbientôt adapté sur console, Unreal Tournament se pointe sur PS2. Le principe du jeu est absolument identique à celui de Quake 3 : vous devez éliminer le maximum d'adversaires dans un niveau donné. Bien évidemment, différents modes de jeu sont proposés, comme celui du Capture the Flag. Il s'agit d'aller récupérer un drapeau dans le camp adverse et de le ramener dans le sien. Chaque succès rapporte un point à son équipe. Celui qui compte le plus de points remporte le match. Bien sûr, tous les coups sont permis et le jeu devient rapidement une grosse boucherie. Simple et efficace.

POD 2

Ubi Soft
Septembre 00

Pod fut en son temps l'un des plus beaux jeux sur PC. Quelques années plus tard, c'est sur Dreamcast que ce jeu de course futuriste arrive. Huit véhicules ainsi que dix circuits sont disponibles. Mais le plus surprenant dans ce POd 2, ce sont bien les voitures adverses : véritables engins mutants, elles se transforment au fil des courses et deviennent plus impitoyables que jamais. Basé sur un gameplay typé arcade, Pod 2 devrait satisfaire les amateurs de sensations fortes.

ET TOUJOURS

■ **Disney's Dinosaure.** Prévu sur Gameboy Color, Playstation et Playstation 2, Disney's Dinosaure comporte onze niveaux et vous propose de diriger, au choix, trois personnages: Aladar l'Iguanodon, Zini le Lemur et Flia le Ptéranodon. Les caractéristiques variant en fonction du personnage incarné, il faudra faire au mieux pour combattre les autres monstres. Chaque affrontement apporte des points d'expérience et gonfle ainsi les compétences de vos héros. Attendu en France pour Noël prochain, le jeu devrait

sortir en même temps que le long métrage de Walt Disney.

■ **Dunk on-line.** Le premier "vrai" jeu on-line de la Dreamcast (ChuChu Rockets, en test dans ce numéro, n'est pas vraiment le genre de jeu qu'on attendait d'une Dreamcast) a été dévoilé lors de la soirée privée de Sega. Il s'agissait de NBA 2K et on pouvait assister au match en direct: un joueur se trouvait à Los Angeles et un autre à San Francisco... L'un d'eux n'était autre que le fameux Ice-T, rien à voir avec la boisson, chanteur et parfois comédien.

■ **Half-Life.** Half-Life, élu jeu de l'année 1999 par plus de 50 magazines à travers le monde, n'était pas présenté au salon. Seule une vidéo tournait en boucle sur le stand de Havas Interactive. En revanche, ce qui est certain, c'est qu'il sera jouable en réseau et qu'on pourra affronter des joueurs sur PC! Une première. Sortie prévue pour septembre prochain.

NOUVEAUX ULTIMA

BLAGNAC - CHALON/SAONE C. CIAL. CARREFOUR - CLUZES
NIORT - SENS - ST GERMAIN EN LAYE

Football, rally, aventure, tous les goûts sont chez ULTIMA

EURO 2000

249 F*

*Euro 2000 est à 349 F.
Ultima te reprend Fifa 2000 pour 100 F :
A toi l'Euro 2000 à prix canon !

PROMOS

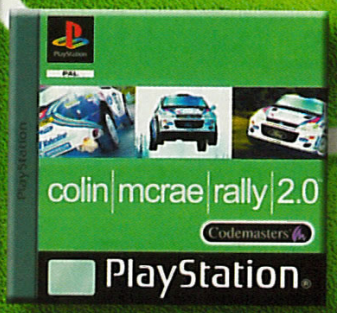
Dreamcast

Power Stone	199 F
Trick Styl	199 F
Grand Prix Monaco II	199 F
Speed Devils	199 F
Pen Pen	199 F
Hydro Thunder	199 F
Mortal Kombat	199 F
F1 World Grand Prix	199 F

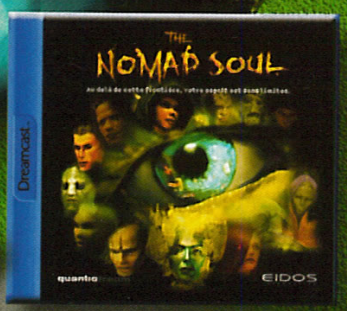
PlayStation

Attack Of Saucerman	99 F
G-Police 2	99 F
Ridge Racer 4	99 F
Mulan Story	99 F
Dreams	99 F
Tenchu	99 F
Wild Arm	99 F
Wipe Out 3	99 F
Dreams	149 F
Virus	149 F
360°	149 F
Tomb Raider III	169 F
Tomb Raider IV	249 F
Metal Gear + Metal Gear Mission	199 F

349 F



PROMO ULTIMA 299 F



379 F

VOUS AVEZ LE PROJET D'OUVRIR UN MAGASIN

ULTIMA VOUS OFFRE 50.000 F

de stock pour vous aider à lancer votre activité !

Fort de 16 ans d'expérience, ULTIMA met son savoir-faire à la disposition de votre projet ! Avec l'arrivée des prochaines consoles (PlayStation 2, X-Box, etc), l'avenir des jeux vidéo n'a jamais été aussi rayonnant. C'EST POURQUOI, ULTIMA MISE AVEC VOUS POUR GAGNER ENSEMBLE ! Renseignez-vous vite sur cette véritable offre de partenariat exclusive valable jusqu'au 31 octobre 2000.

Tél. : 01 42 46 60 00 - Fax : 01 47 70 57 64 - e-mail : ultimagames@wanadoo.fr

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

■ PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, av. de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

NOGENT ¹/ MARNE 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

NOUVEAU : ST GERMAIN EN LAYE 01 30 61 47 47
42/44, rue de Paris - 78100

■ PROVINCE

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000

ANGERS 02 41 25 23 23
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200

BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700

NOUVEAU : BLAGNAC 05 34 60 53 33
4, rue Henri Matisse - 31700

BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000

BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100

NOUVEAU : CHALON/SAONE 03 85 93 45 08
C.Cial Carrefour - 71100

CHALON/SAONE 03 85 93 08 08
10, rue au Change - 71100

CHAMBERY 04 79 60 40 73
4, rue St Antoine - 73000

CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000

NOUVEAU : CLUZES 04 50 96 68 51
17, grande rue - 74300

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200

DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500

FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100

FOUGERES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300

GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles St-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

MARTINIQUE 05 96 71 80 85
Parking Silo Pointe Simon - 97200 Fort de France - Lot 305

METZ 03 87 74 95 58
Galerie parking République -1, av. Ney - 57000

MONTARGIS
3, rue du Bon Guillaume - 45200

MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000

NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

NOUVEAU : NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000

ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 68
26, bis, rue Travot - 85100

ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360

ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000

ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

NOUVEAU : SENS 03 86 51 57 59
27, rue de la République - 89100

SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000

VENCE 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

VIRE 02 31 67 50 35
1, place du 16 juin - 14500

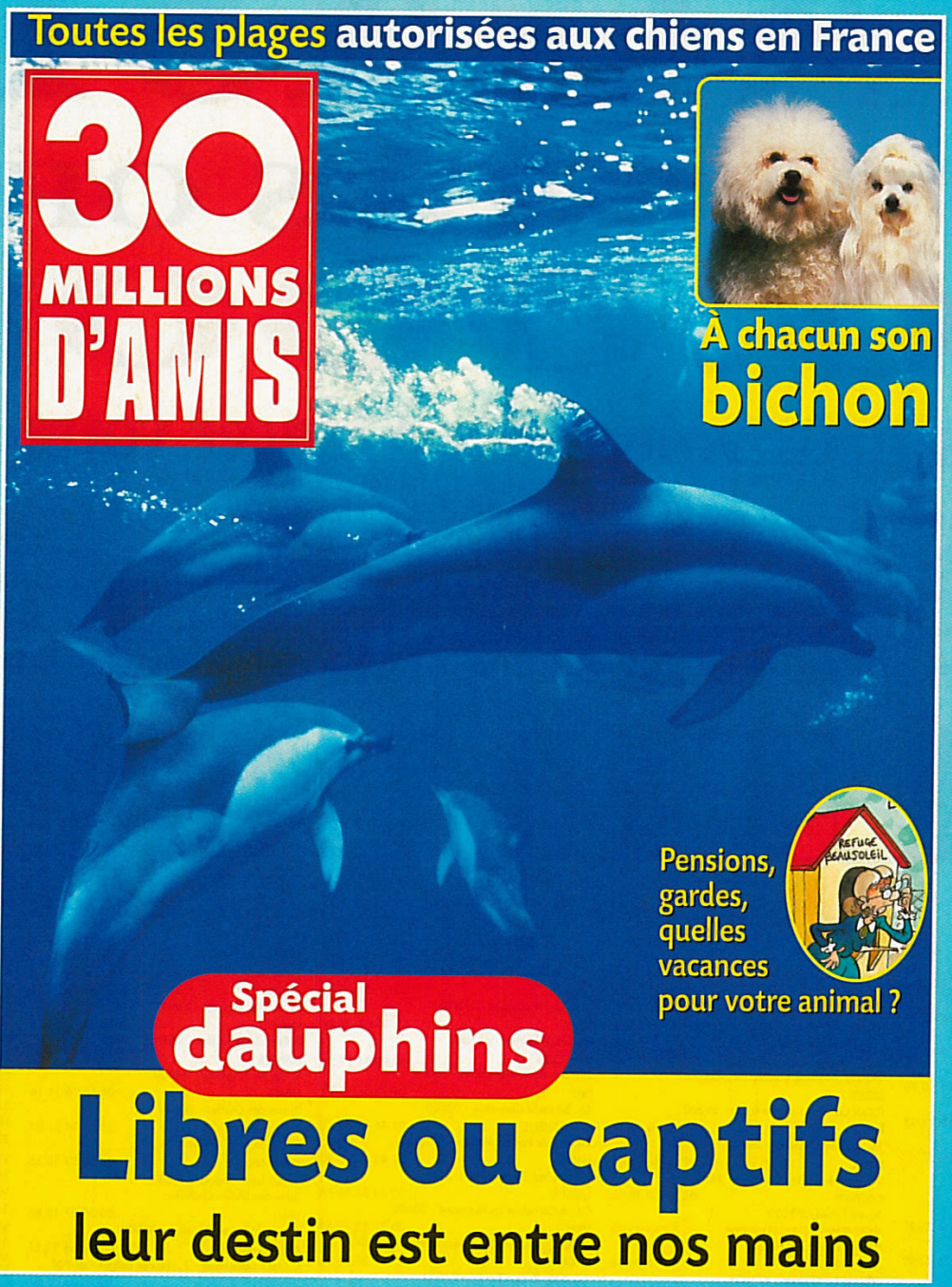
VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

*Dans les magasins affichant l'opération.

Peter's Plane

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

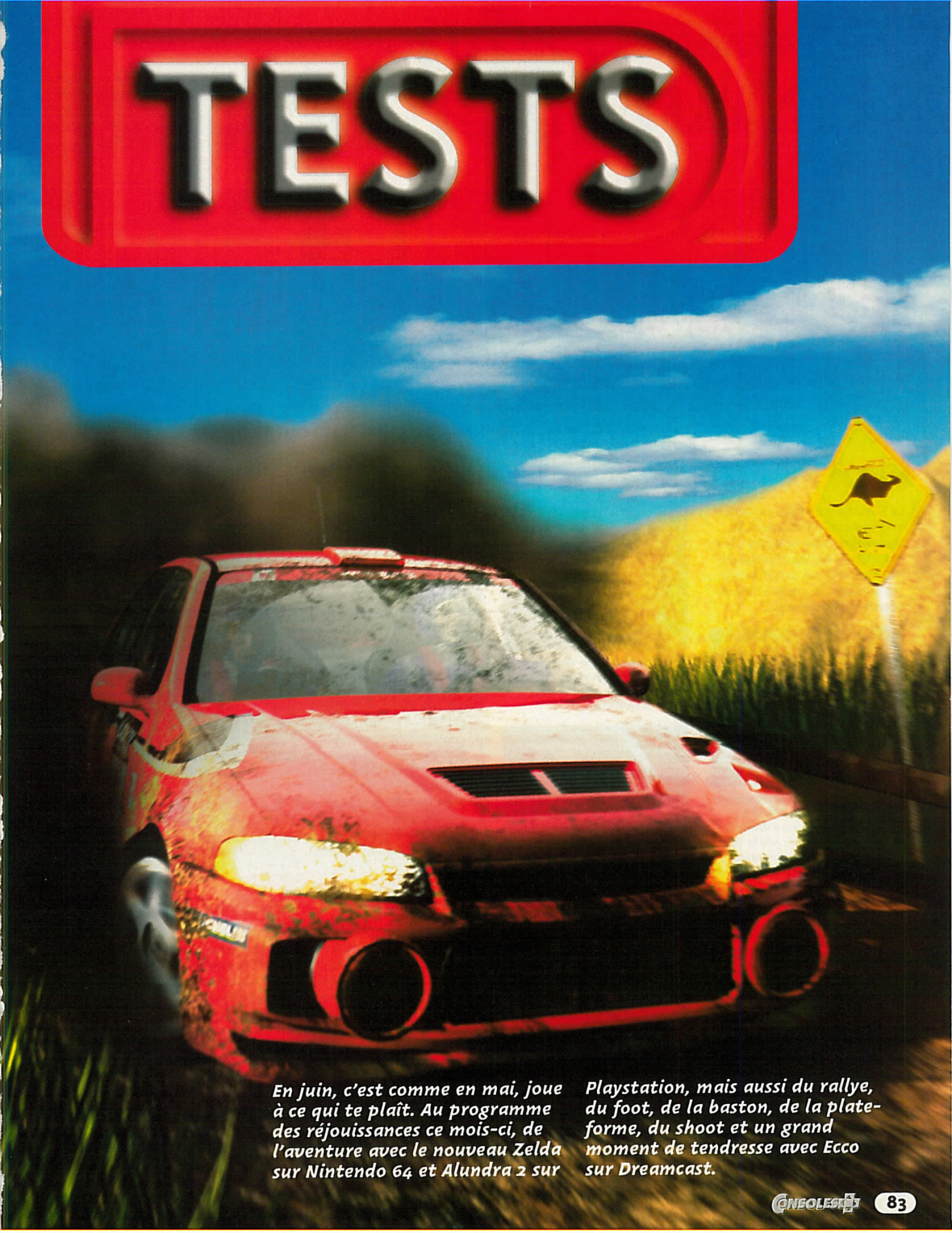
Découvrez-vite
Notre numéro "Spécial dauphins"



- Libres ou captifs, leur destin est entre nos mains
- Et aussi, toutes les plages autorisées aux chiens en France

en vente actuellement chez votre marchand de journaux.

TESTS



En juin, c'est comme en mai, joue à ce qui te plaît. Au programme des réjouissances ce mois-ci, de l'aventure avec le nouveau Zelda sur Nintendo 64 et Alundra 2 sur Playstation, mais aussi du rallye, du foot, de la baston, de la plate-forme, du shoot et un grand moment de tendresse avec Ecco sur Dreamcast.

d'or Consoles+

CODE: Veronica
RESIDENT EVIL

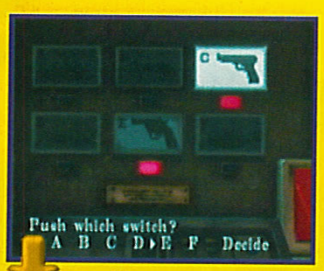
Joueurs du monde entier, tremblez! La terrible organisation U.M.B.R.E.L.L.A est de retour. Prenez garde, car les plus incroyables mutations génétiques rodent dans les parages. Ne vous fiez à personne: vos pires ennemis prennent parfois le visage de vos meilleurs amis. Pour le plus grand plaisir des fans d'aventure et d'action horrifiques et stylisées, Resident Evil débarque sur Dreamcast, c'est Code: Veronica.

HELP !

La plupart des intrigues de Code: Veronica demandent logique et organisation. Voici quelques-unes des énigmes les plus chaudes du jeu. Il ne tient qu'à vous d'utiliser ces solutions pour venir à bout de ce nouveau Resident Evil.

Le code à entrer dans l'ordinateur du premier manoir se situe au dos de la première carte d'identité récupérée.

Voici l'ordre de déclenchement des tableaux dans la grande salle de la statue. Le premier tableau à déclencher est celui de la femme, à la gauche de l'escalier qui descend. L'homme avec les deux bébés. L'homme roux à la droite de l'escalier qui descend. L'homme roux à gauche du tableau avec les deux bébés. Le tableau du vieillard et le tableau du majordome. Montez les marches et déclenchez le grand tableau.



Pour délivrer Steve enfermé dans la chambre piégée, déclenchez les deux symboles de revolver sur le tableau électronique.

Pour accéder au manoir des deux jumeaux maléfiques, utilisez le code 1971 dans l'ordinateur du bureau.

Il faut tourner la statue de manière à stopper l'émission de gaz mortel. Enfoncez ensuite l'épée dans le sarcophage.

Des connaisseurs du genre aventure-action le savent bien, Resident Evil est ce qui se fait de mieux dans le domaine. Voici donc une toute nouvelle aventure où nous retrouvons Claire Redfield, échappée de Racoon City, à la recherche de son frère Chris disparu. Capturée par les forces armées de l'obscure et malfaisante compagnie U.M.B.R.E.L.L.A, l'héroïne au grand cœur et aux muscles bien affûtés se retrouve emprisonnée sur une mystérieuse île, au beau milieu de l'Atlantique. Claire va devoir trouver un moyen d'échapper au cachot et mener à bien sa quête dans un lieu visiblement en proie à de nouvelles et terrifiantes manipulations génétiques, ainsi qu'à des complots orchestrés par des êtres maléfiques.

Claire sortie de prison, les intrigues et les phases d'action s'enchaînent, dans la plus pure tradition des Resident Evil. Vous incarnez Claire dans la première partie de l'aventure. Au hasard de votre chemin, vous rencontrerez des monstres toujours plus coriaces à mesure que vous progresserez, et toute une série d'objets importants pour la suite.

Des énigmes coriaces

Des armes peuvent être récupérées dans des endroits stratégiques, et il faudra apprendre à les maîtriser pour économiser les munitions: elles sont vitales!
Des indices et des objets singuliers vous permettront de résoudre quelques énigmes coriaces et de

AVIS OUI !

Existe-t-il un jeu plus beau et plus "agréable" que Resident Evil Code: Véronica? A ce jour, la réponse est: "bien sûr que non!". Les intrigues sont prenantes et les phases d'action vous feront frémir. La réalisation révolutionnaire vous fera oublier tous les jeux du même genre. Les rebondissements sont tous bien vus et possèdent chacun leur style propre. Les innovations, tant sur le plan du déroulement de la partie que dans l'alternance aventure/action, sont maîtrisées comme jamais auparavant. C'est simple, en un mot, Code: Veronica est grandiose.

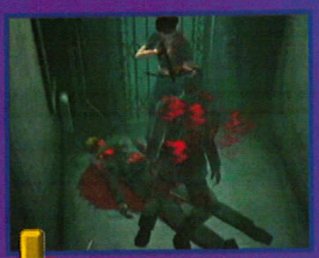
TOXIC

LES ARMES DES SAIGNEURS

Le shot gun est l'arme de prédilection des poètes : tout dans la gueule, comme ça il ne reste que les dents !

Steve ne sort jamais sans ses deux Uzis. Les zombies vont l'apprendre à leurs dépens, les malheureux.

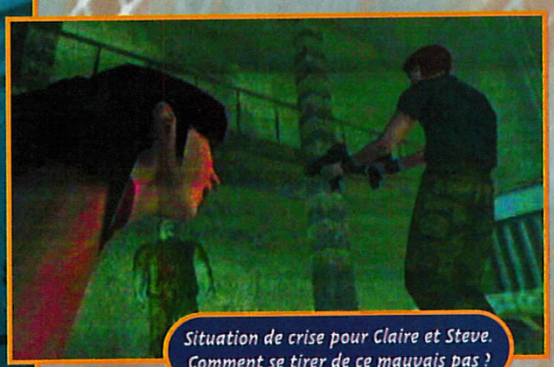
Malgré son côté petit-joueur, le lance-grenades peut s'avérer bien utile. N'hésitez pas à vous en servir le moment voulu.



L'arbalète n'est pas une arme surpuissante, mais quelques flèches bien placées peuvent anéantir un ennemi coriace.

Alfred n'est pas votre ami. Malgré sa distinction naturelle, il manque singulièrement de manières.

Les petites niches cachent souvent des bonus intéressants, ouvrez l'œil !



Situation de crise pour Claire et Steve. Comment se tirer de ce mauvais pas ?

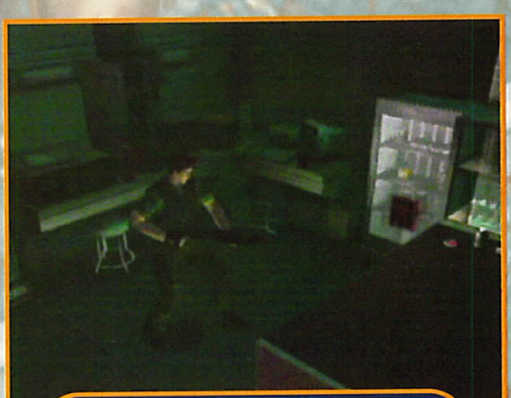
comprendre le scénario et l'intrigue principale. Des coffres servant à récolter toutes vos trouvailles seront accessibles au long de votre parcours. Il faudra bien gérer l'inventaire pour ne pas perdre trop de temps et ne porter que les objets et armes strictement nécessaires. En effet, un nombre limité d'objets peut être transporté par votre personnage.

Sang-froid et tact

Les phases d'action sont spectaculaires et demandent beaucoup de sang-froid et de tact. Les déplacements doivent être parfaitement maîtrisés pour tirer le meilleur parti des différentes situations de crise. Les lieux et décors parcourus au cours de l'aventure sont dépaysants et particulièrement réussis. Le réalisme est de mise dans la plupart des cas, et la qualité du travail des équipes de développement de Capcom saute aux yeux. Les différentes rencontres •••

Ce gaz verdâtre ne dit rien qui vaille.

Le piano du premier manoir mérite que l'on s'y intéresse. Il cache un grand mystère.



Chris se sent partout chez lui. Ce laboratoire est comme une seconde maison pour lui.

AVIS **OUI !**

L'arrivée de Code Veronica est un événement majeur pour tous les fans d'ambiance gore et d'action soutenue ! Et ils ne seront pas déçus par cette belle réussite graphique, les effets de lumières permettent des ambiances uniques, et sonore, certains gémissements vous feront frémir. Pour la durée de vie, on n'est pas déçus non plus. Un mode Battle pour "serial zombies killer" se débloque une fois le jeu terminé. Les possesseurs de Dreamcast peuvent se réjouir d'avoir sur leur console le meilleur jeu d'aventure gore. Veronica c'est trop pur !

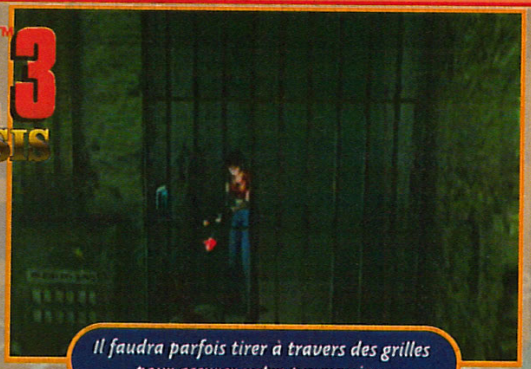
SWITCH

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

... sont autant d'intrigues et de dilemmes pour le joueur. En effet, il devra impérativement démêler le vrai du faux et faire preuve de finesse avant de pouvoir se fier ou non aux personnages rencontrés.

Cruauté et réalisme

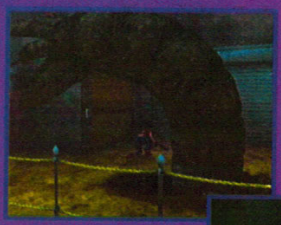
A l'instar du premier Resident Evil, la cruauté et le réalisme froid de certaines situations ne manqueront pas de déstabiliser les plus endurcis des joueurs. Au-delà des énigmes tordues et des situations stressantes, les monstres qui vous attendent sont tous flippants et particulièrement bien imaginés par les créateurs du jeu.
Les deux CD offrent un challenge de haut niveau. L'intervention de Chris dans le deuxième CD est une bouffée d'oxygène, tant les performances de ce maître ès armes sont impressionnantes. Les surprises et les innovations sont présentes tout au long de la partie et offrent un plaisir constant et sans égal dans le domaine de l'aventure-action. Dans cette quête, tout est susceptible de vous faire sursauter de terreur et de plaisir à la fois. La réalisation, exceptionnelle, est au service d'une intrigue habile et riche en rebondissements et péripéties dignes des plus grandes productions hollywoodiennes.



Il faudra parfois tirer à travers des grilles pour assurer votre progression.

LES MONSTRES

Il n'est pas rare de croiser des créatures bien singulières dans les recoins sombres de Code : Veronica. La surprise est toujours de taille lorsqu'on rencontre une nouvelle espèce. Voici de quoi meubler vos cauchemars.

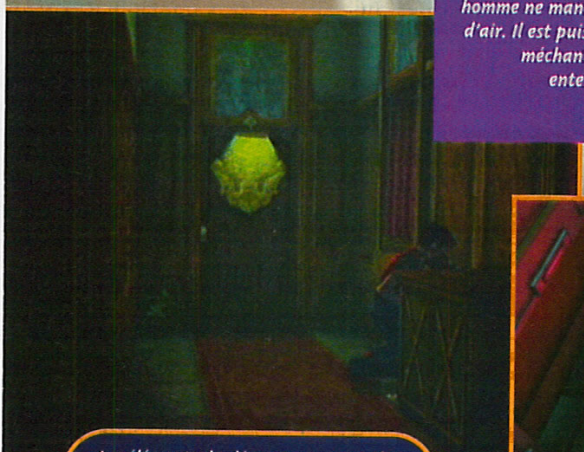


Le ver de terre est un sacré client. Il vaut mieux éviter le contact direct avec lui.

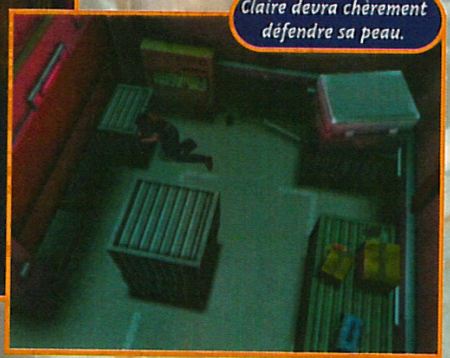
Ces monstres sont rapides et possèdent une allonge impressionnante. Il faut les tuer à distance.

Les chiens sont de retour dans ce nouvel épisode et ils ont toujours aussi faim !

Ce charmant jeune homme ne manque pas d'air. Il est puissant et méchant. A bon entendeur...



Les éléments du décor peuvent parfois être poussés. Des bonus se cachent dans les recoins du jeu.



Claire devra chèrement défendre sa peau.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : C.R.I.
- Éditeur : CAPCOM
- AVENTURE-ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : VM
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 97%
Des images de synthèses d'une qualité ébouriffante. Une action du feu de Dieu.

GRAPHISMES 98%
Des couleurs fascinantes, des détails qui tuent. Une réalisation exemplaire.

ANIMATION 94%
Les mouvements sont bien décomposés et le réalisme est de mise.

MUSIQUE 94%
Des thèmes hollywoodiens ou angoissants selon l'évolution du scénario.

BRUITAGES 94%
Le moindre son vous fera sursauter de terreur. Tout le savoir-faire de Capcom !

DUREE DE VIE 93%
De longues heures de jeu vous attendent. Mention spéciale pour le premier CD.

JOUABILITE 93%
Utilisez le pad de la manette. Le stick demande un temps d'adaptation.

INTERET 97%

Code : Veronica est tout simplement l'un des meilleurs jeux du monde de par son juste équilibre entre action et réflexion. Un must absolu !

La taille de ce boss minotaure n'est heureusement pas proportionnelle à ses points de vie

Choisir où taper, quel dilemme !

Dans cette salle de sauvegarde, il existe une armure punching-ball pour s'entraîner aux coups spéciaux.

Vagrant Story

Bâtir un univers de jeu dans un unique et gigantesque donjon semblait un pari très risqué. Square le remporte cependant, grâce à son savoir-faire et à une touche d'originalité.

L'action se déroule dans un monde médiéval-fantastique, peuplé de monstres, de morts-vivants et de dragons assez traditionnels dans le jeu vidéo. A l'inverse, le héros, tout comme certains personnages, porte une tenue extravagante, même pour un guerrier-magicien. Son sens du devoir le conduit à poursuivre un groupe d'assassins dans les immenses catacombes d'une cathédrale. En résumé, vous vous retrouvez dans un donjon rempli de créatures hostiles, de pièges, de coffre aux trésors et de boss.

Scènes automatiques

Les énigmes consistent juste à déplacer des caisses pour grimper et atteindre ainsi certains passages. Votre avancée reste cependant toujours ponctuée par des retours au scénario. Des scènes automatiques se déclenchent alors, avec des dialogues sous forme de textes en bulles. Vu que l'on ne sort pas du labyrinthe, les items s'obtiennent uniquement après les combats ou en pillant un coffre. Il est vivement conseillé de se fabriquer des armes et des armures magiques à partir de pièces détachées et d'éléments

Concernant la magie elle-même, les sorts s'apprennent naturellement grâce à des grimoires et consomment en toute logique vos points de magie. Quant aux points d'expérience, ils débloquent des techniques de combat offensives ou défensives, ainsi que des coups ultimes. On doit configurer ensuite les boutons pour lancer les techniques lorsque des points d'exclamation apparaissent avant, pendant et après une attaque classique. Un système de zone d'effets et de localisation du point d'impact fignole cette partie affrontement.

Vous examinerez mieux les décors en vue Doom-like.

Le boss du spectre-chevalier finit par se désagréger.

AVIS OUI, MAIS...

Vagrant Story m'a semblé assez atypique au premier abord. Mais tout compte fait, cet action-RPG n'est rien d'autre qu'un immense donjon, avec une partie RPG réduite au minimum et un côté baston développé à l'extrême. La délimitation de la zone de combat par une sphère grillagée verte vient de Parasite Eve 1, tout comme la localisation des dégâts découle du jeu de rôles traditionnel. Il n'y a donc rien de vraiment nouveau sous le soleil. C'est le cocktail en lui-même, qui a le mérite d'être original et réussi.

ARIOCH

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SQUARE
- Éditeur : SQUARE EUROPE
- RPG-DONJON
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (1BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK

PRESENTATION 88%
Une seule cinématique en images de synthèse vraiment courte.

GRAPHISMES 87%
Des détails dans les personnages et les décors tous en 3D.

ANIMATION 90%
Déplacements et combats d'une grande fluidité.

MUSIQUE 82%
Soit elle passe inaperçue, soit elle devient agaçante.

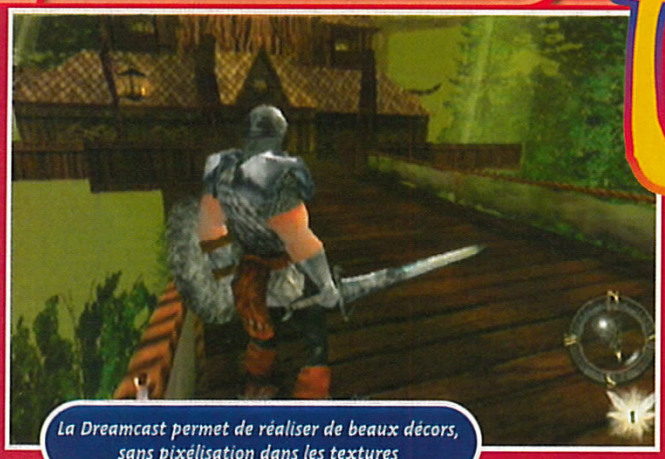
BRUITAGES 86%
Tout y est, sauf les digits vocales.

DUREE DE VIE 95%
Plusieurs dizaines d'heures pour venir à bout du labyrinthe.

JOUABILITE 84%
La configuration et l'utilisation des pouvoirs s'avèrent difficiles.

INTERET 89%
Grâce à son système de combat riche, VS apporte une touche d'innovation au genre.

Dragons



La Dreamcast permet de réaliser de beaux décors, sans pixélisation dans les textures

Concevoir un Doom-like correct semble facile si l'on s'inspire de ce qui existe déjà. Par contre, le choix du personnage-joueur en vue à la 3e personne peut vraiment compliquer les choses.

L'action se déroule dans un univers médiéval-fantastique très traditionnel, mais bien détaillé. Vous incarnez soit un gros guerrier, soit une sombre magicienne. Votre personnage, modélisé en 3D, est placé au milieu de l'écran et évolue dans un décor lui aussi en 3D. Il est vu de dos par une caméra qui le suit difficilement au cours des combats, ce qui empiète considérablement sur votre champ de vision...
Côté équipement, vous disposez d'une épée, d'un bouclier et de sorts plus ou moins nombreux selon votre personnage.
Des pixies vous offriront, en cours et en fin de niveau, des bonus sous forme de points de vie, de magie ou d'objets. Votre personnage gagnera donc classiquement en puissance à l'issue de chaque quête.

Une ergonomie étudiée

Au niveau du maniement, votre épée se dirige en fonction de la direction que vous donnez avec le levier analogique, tout en pressant le bouton d'attaque. Il existe également des coups spéciaux assez faciles à déclencher. Quant au bouton de garde, il lève votre bouclier ou active des éléments du décor. Le personnage peut aussi effectuer des sauts et straffer à gauche ou à droite avec les gâchettes du pad. Vous devrez explorer une quinzaine de niveaux comprenant des forêts, des marais, des montagnes et, bien sûr, des forteresses.
Naturellement, des monstres, allant du simple gobelin jusqu'au gros boss, essaieront de vous arrêter, soit environ une trentaine d'ennemis différents. Ceux-ci, après leur mort, vous céderont quelques points de vie ou une magie, ou encore un objet clé. Il n'y a pas réellement d'énigmes à résoudre, seulement des clés et des passages secrets à découvrir, ainsi que des leviers à actionner.
Côté petit plus non-négligeable, la sauvegarde est possible à tout moment dans un niveau.
En fin de compte, ce titre manque d'originalité et d'intérêt. On s'en lasse vite, principalement à cause d'une jouabilité un peu boiteuse.

Ce boss a la lenteur d'une tortue, mais il cogne plutôt fort !

Une carte très sommaire du niveau aide à se repérer correctement.

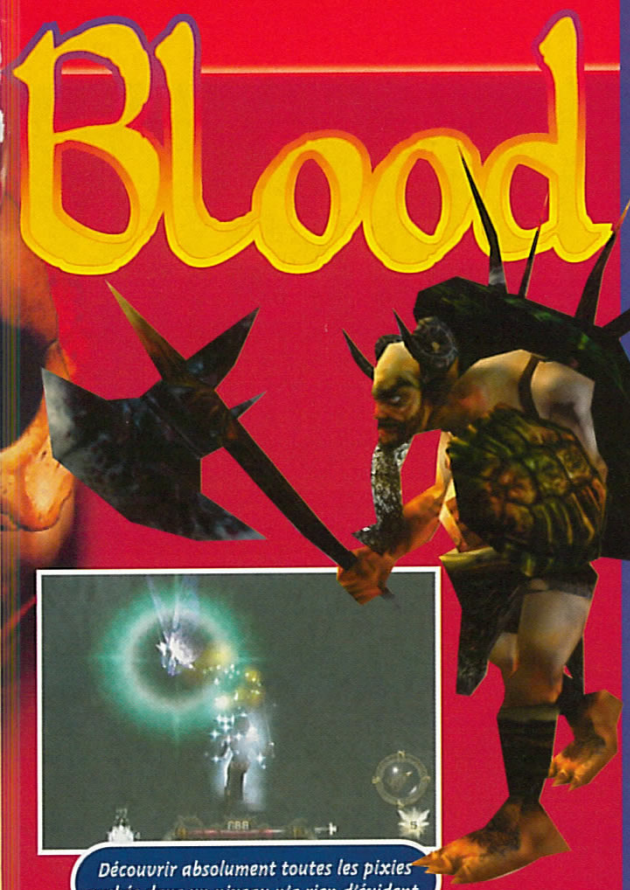
Activez ce levier pour stopper la machine qui produit des boules de feu mortelles.

AVIS NON !

Ce Dragon's Blood est loin de se hisser à la hauteur des plus célèbres Doom-like. Le gros problème consiste ici à diriger son personnage, tout en essayant de viser et de frapper un adversaire avec un sort ou un mouvement d'épée. La caméra tourne et zoome à tue-tête, ce qui refile aussitôt le mal de mer. C'est dommage, car l'ambiance est plutôt réussi. Un petit jeu de plus...

ARIOCH

Blood



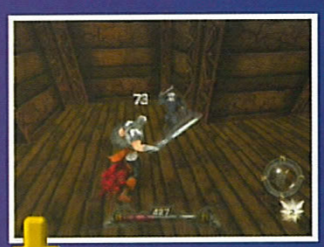
Découvrir absolument toutes les pixies cachés dans un niveau n'a rien d'évident.

DECOLLER LES PIEDS DU PLAT

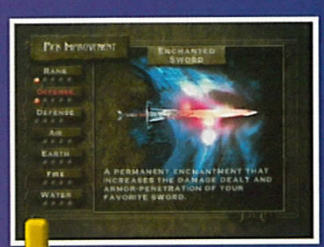
En choisissant le guerrier, la facilité du jeu augmentera du fait de la résistance physique du personnage. Mais de toute manière, n'hésitez pas à rester en garde pour éviter des dégâts inutiles. Il est souvent nécessaire d'explorer à fond les niveaux sans fuir aucun combat. Un nettoyage par le vide vous permet de ne pas laisser passer de bonus et d'objets clés. En résumé, prenez votre temps et sauvegardez régulièrement.

L'acier ou la magie, que préférez-vous ?

Pourtant bas de gamme chez les morts-vivants, les guerriers-squelettes sont ici de fins duellistes.



Faites plaisir à Gargamel et exterminez ces sales petites créatures bleues, même si elles ne ressemblent pas à des Schtroumfs.



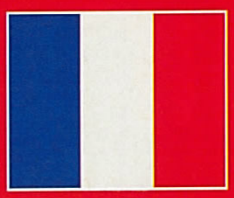
Après un niveau, vous obtenez une arme magique, une armure ou encore un sortilège élémentaire.

AVIS NON !

Dragons Blood est le genre de jeu qui aurait pu me plaire. Un peu prise de tête, plutôt joli avec une ambiance héroic-fantasy qui fait toujours sont petit effet. Hélas, le jeu souffre de problèmes qui deviennent vite prise de tête. L'animation du personnage est tout sauf réaliste. Je laisse parfois passer ce genre de défaut, mais là c'est vraiment grave. Ensuite, la caméra bouge trop vite et dans tous les sens, ce qui vous donne un mal de crâne au bout de 5 minutes. Et enfin les combats sont très difficiles à gérer.

CHEUB

Les sorts d'attaque se gardent pour les créatures très résistantes ou les ennemis attaquant en groupe.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : TREYARCH
- Éditeur : INTERPLAY
- DOOM-LIKE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MÉDIOCRE
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 85%

De nombreuses scènes dialoguées aident à vous mettre dans l'ambiance.

GRAPHISMES 90%

De belles textures pour les décors et les personnages en 3D. Des éclairages soignés.

ANIMATION 80%

Dans les phases de combat, on observe des ralentissements.

MUSIQUE 86%

Elle contribue à l'ambiance, tout en sachant se faire discrète.

BRUITAGES 84%

Le meilleur côtoie le pire. Le bruit des pas est infect, les sons d'ambiance corrects.

DUREE DE VIE 89%

Les 15 niveaux sont vastes et chaque combat prend un temps non négligeable.

JOUABILITE 82%

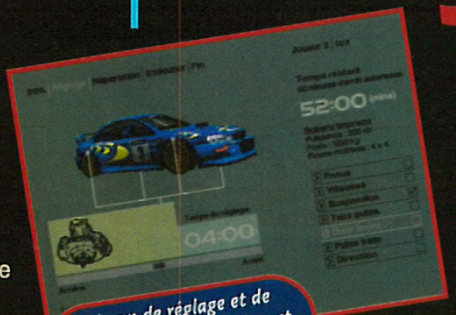
Le personnage se manœuvre facilement, mais la vue empêche de suivre l'action.

INTERET 83%

Parmi les Doom-like sur consoles, celui-ci est assez sympa, bien que sa réalisation laisse parfois à désirer.

colin | mcrae | rally

Ah, Colin McRae... Quel amateur de rallye sur Playstation n'a pas en mémoire l'été 1998 passé à taquiner le chrono au volant de sa Subaru... Et si on vous proposait de remettre ça?



L'écran de réglage et de réparation des véhicules est clair et très bien présenté.

Comme l'indique le titre, l'homme à battre est toujours le même, M. Colin McRae en personne. Pour ce nouvel épisode, le champion du monde a troqué sa belle Subaru bleue contre une Ford Focus rouge (c'est son choix)... Au programme des réjouissances, un championnat complet de plus de 80 spéciales, huit grandes marques de voitures, un mode Arcade et un Multijoueur; de quoi s'occuper un bon moment!

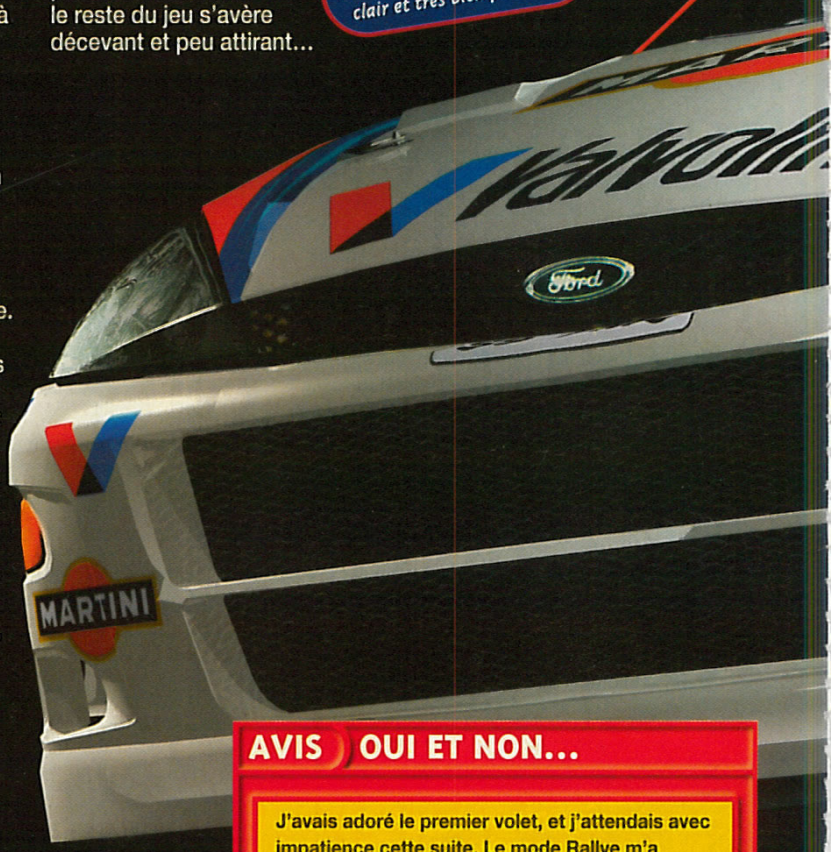
Un championnat sauvage

Le mode Rallye se compose de huit épreuves de huit à dix spéciales, selon le niveau de difficulté choisi. Chaque concurrent s'élance à son tour pour tenter d'accrocher le temps scratch. Les temps de toutes les spéciales sont cumulés, et, bien évidemment, le plus rapide remporte les points. En guise de récompense, des bonus et des voitures vous seront remis pour couronner vos exploits, mais ils ne seront utilisables qu'en mode Arcade. Ce championnat se déroule à travers le monde, et chaque pilote aura le plaisir de foncer sur les sables du Kenya, les neiges de la Suède, en passant par le bitume étroit et sinueux de notre Île de Beauté. Des heures de bataille en perspective, mais aussi des litres de sueur sur le pad, car le niveau est plutôt relevé... Et plus on avance, plus les tracés demandent de l'attention et une bonne maîtrise du véhicule. Si le comportement des voitures varie en fonction du revêtement et demande un temps d'adaptation à chaque changement de surface, d'une manière générale, il faudra sortir un pilotage "tout à la glisse". Les adeptes de l'appel contre-appel vont s'en donner à cœur joie, car un simple coup de volant suffit à mettre la voiture en travers. De plus, les bolides ont du répondant, avec une accélération particulièrement nerveuse et un freinage diablement précis. L'impression de puissance est bien retranscrite, ainsi que la sensation de vitesse... Dommage que le son des moteurs ne soit pas plus réaliste. Mais bon, la présence de nombreux bruitages, comme les retours de flamme dans le pot d'échappement ou le roulement variable selon le revêtement, permet tout de même de se plonger dans l'ambiance.

Des hauts et des bas...

Sur le plan visuel, le mode Championnat est très réussi. On rencontre beaucoup d'effets de lumière, et les textures sont assez fines et colorées... La PS semble bien exploitée. Cependant, un clipping important est perceptible la plupart du temps. La modélisation des voitures, quant à elle, est excellente, et les déformations qu'elles subissent au cours des chocs s'avèrent très bien simulées. En revanche, le mode Arcade et le Multijoueur n'ont pas fait l'objet d'autant de soin, et la réalisation globale est nettement inférieure. Certes, afficher plusieurs voitures à l'écran fait rapidement avouer ses limites à notre chère Playstation, mais cela n'excuse pas tout, tant la différence de qualité est importante avec le mode Rallye.

Au final, ce deuxième volet propose un mode Rallye complet et à la hauteur de son prédécesseur, mais le reste du jeu s'avère décevant et peu attirant...



AVIS OUI ET NON...

J'avais adoré le premier volet, et j'attendais avec impatience cette suite. Le mode Rallye m'a vraiment plu, c'est beau, fin, rapide et fluide, et le nombre de spéciales permet de ne pas décrocher tout de suite. Par contre, le mode Arcade est étonnant. Si le nombre d'options de jeu est intéressant, la réalisation est un ton en dessous et laisse à désirer. Par exemple, l'animation se bloque un court instant lorsque le CD change de piste audio! Bref, n'achetez pas ce jeu pour le mode Multijoueur, mais pour le Championnat solo qui est un vrai bonheur.

ZANO

2.0

Si on tape trop de l'arrière, le pare-chocs se décroche.

EFFETS SPÉCIAUX

Un soleil éblouissant en sortie de virage, des lumières rougeâtres à la tombée de la nuit. Nombre d'effets de lumière contribuent au réalisme des courses... De plus, de la poussière apparaît derrière votre véhicule lors des courses sur terre, et vous pourrez admirer les touffes d'herbe qui volent lors de vos sorties de piste.

Des flammes jaillissent du pot d'échappement lors des rétrogradages brutaux.

L'effet de soleil couchant est particulièrement bien réussi.

De la neige vole derrière le véhicule...

Votre bolide soulève la poussière des piste africaines...

En Suède, à la tombée de la nuit, la neige se teinte légèrement de rose.

Sur la neige, une bonne maîtrise du dérapage et du contre-braquage est nécessaire.

En mode Arcade, plusieurs voitures s'affrontent sur la piste.

AVIS OUI, MAIS...

Comme mon ami Zano, c'est la différence de qualité entre les modes Rallye et Arcade qui m'a le plus surpris. Seul le championnat complet, avec ses 80 spéciales, justifie l'achat de ce titre, et ce n'est pas le mode Multijoueur qui passionnera les adeptes du genre. De plus, je regrette l'absence du mode Ecole du premier volet. On pouvait ainsi se familiariser avec le comportement des voitures, avant d'entrer dans le vif du sujet avec de bonnes bases. Ce Colin McRae 2 est donc, d'une manière globale, un ton en dessous de son prédécesseur, mais ceux qui aiment le genre trouveront de quoi s'amuser un moment.

CHEUB

On débloque des voitures cachées en remportant des épreuves du championnat. Ici, c'est une Lancer Road Car.

MULTIJOUEUR

Plusieurs options sont proposées pour le mode Multijoueur. On peut se livrer des batailles à deux sur la piste, ou bien se tirer la bourre chacun son tour sur le même tracé. Dans ce cas, jusqu'à 4 joueurs peuvent disputer quelques épreuves, ou bien un championnat complet !

Une bataille contre le chrono : même tracé pour les joueurs, mais chacun est seul sur la piste...

Tous les coups sont permis pour obtenir la première place.

Des check-points indiquent les écarts entre les différents participants.

Sur les routes de Corse, les voitures sont scotchées à la route.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CODEMASTERS
- Éditeur : CODEMASTERS
- RALLYE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : PAS MAL DU TOUT !

PRESENTATION 87%

Une cinématique pêchue, des menus stylés mais un peu simplistes.

GRAPHISMES 89%

En mode Rallye, la PS est bien exploitée. En Arcade, c'est très moyen (80%).

ANIMATION 88%

Mode Rallye très réussi malgré le clipping. En Arcade, une catastrophe (70%).

MUSIQUE 85%

Inexistantes en mode Rallye. Plutôt rock en Arcade.

BRUITAGES 92%

Tout y est : crissements des pneus, tôles froissées. Moteurs moins réussis.

DUREE DE VIE 90%

Des tonnes de spéciales et un mode Multijoueur. Plein de secrets à découvrir.

JOUABILITE 88%

Aucun problème. La difficulté des dernières courses en découragera plus d'un.

INTERET 87%

Le mode Rallye est excellent et captivant, mais le mode Arcade est bâclé et peu attirant.

Legend of LEGAIA

Lors de certains dialogues, la caméra se déplace dans le décor.

Wild Arms, ça vous dit quelque chose ? Eh bien Legend of Legaia est de la même veine. Comme il est développé par la même équipe, on retrouve certains éléments de Wild Arms, le tout dans un jeu de rôles tout en 3D.

Les monstres sont assez variés et plutôt bien détaillés.

Le système de combat passe par des menus à sélectionner.

Vahn, Noa et Gala sont les héros de ce jeu. Ils vivent sur un monde fort étrange où les Hommes et les Serus (de gentils monstres) cohabitent. Mais un beau jour, un étrange brouillard maléfique, le Mist, envahit ce monde et les Serus deviennent agressifs. Ils attaquent les humains pour en prendre le contrôle, amenant ainsi une ère de chaos sur ce monde paisible. Les rescapés doivent se barricader pour survivre. Le temps passe, jusqu'au jour où Zeto, le méchant, décide de lancer l'attaque finale sur le monde. Vous incarnez donc Vahn, un jeune garçon aux cheveux bleus qui, aidé d'un Ra-Serus (un Serus trop puissant pour être contrôlé par le Mist), devra partir à l'aventure et éradiquer le mist pour sauver son peuple. Au cours de ses pérégrinations, il rencontrera Noa et Gala, deux personnages qui se joindront à lui et qui sont, eux aussi, habités par des Ra-Serus.

Combats...

Ce jeu, construit sur un scénario au demeurant fort classique (sauver le monde du Mal), possède son originalité : son système de combat. En effet, lorsque vous rencontrez un ennemi, vous pouvez l'attaquer en le frappant ou en lui envoyant des magies. Jusque-là, rien d'extraordinaire. Mais voilà, si vous décidez de le frapper, vous accéderez à un système de menus où vous devrez entrer une série de coups parmi les quatre types proposés. Suivant votre niveau, votre personnage pourra enchaîner jusqu'à une dizaine de coups à la fois. De plus, vous pourrez, en réalisant certaines combinaisons, déclencher un coup spécial qui sera plus puissant que les autres.

... et magies

Les magies, elles aussi, sont à part. Pour apprendre une magie, vous devez vaincre un monstre sans utiliser de coups spéciaux. Et si vous absorbez plusieurs fois la même magie, cette dernière deviendra alors de plus en plus puissante. Le monde à explorer est moyennement vaste et contient peu d'énigmes. Par contre, comme tout est en 3D, vous aurez le droit d'assister, pendant la majorité des scènes de dialogues, à des mouvements de caméra qui apportent une profondeur fort agréable aux décors, et qui ôtent le côté statique des jeux de rôles.

En réalisant certaines combinaisons lorsque vous frappez, vous pouvez déclencher des coups spéciaux plutôt puissants.

AVIS OUI, MAIS...

Wild Arms est l'un de mes jeux préférés. Il proposait des graphismes somptueux, des musiques extraordinaires, un scénario superbe, et une durée de vie exemplaire. C'est pour cela que Legend of Legaia m'a fort déçu. Je trouve les graphismes en 3D très moches, les musiques sans personnalité, et surtout le jeu beaucoup trop facile. Mais il est tout de même doté d'une réalisation correcte et sera donc parfait pour les débutants. Ceux qui, comme moi, recherchent la difficulté dans les jeux de rôles seront frustrés. Un petit jeu de plus...

CHEUB

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SCEI
- Éditeur : SCEI
- JEU DE ROLES
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION 82%
L'intro est plutôt moyenne, mais reste sympathique.

GRAPHISMES 80%
La 3D est jolie, mais sans plus. On regrette la 2D de Wild Arms...

ANIMATION 82%
Plutôt bonne : les monstres et les personnages bougent bien.

MUSIQUE 85%
Sympa, mais pas inoubliable.

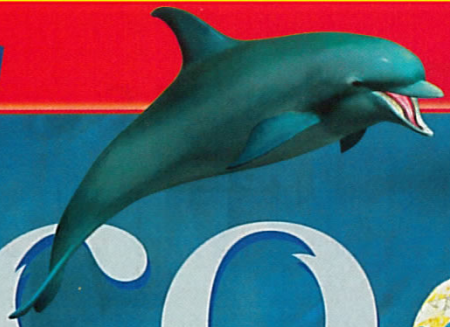
BRUITAGES 82%
Rien d'exceptionnel, ils sont dans la bonne moyenne.

DUREE DE VIE 80%
Le jeu est facile et dure moins longtemps qu'un RPG classique.

JOUABILITE 85%
Combats simples à gérer, déplacements aisés.

INTERET 80%
Un RPG sympathique, mais qui n'apportera rien d'intéressant aux puristes. Réservé aux novices.

d'or CONSOLES+



ecco THE DOLPHIN DEFENDER OF THE FUTURE

Appaloosa Interactive avait déjà frappé à grands coups de créativité et d'originalité sur Megadrive avec "Ecco le Dauphin" puis "Ecco : les marées du temps". L'équipe récidive sur Dreamcast dans une épopée tout en 3D. Séquence émotion avec Switch qui ne veut plus sortir de sa baignoire...

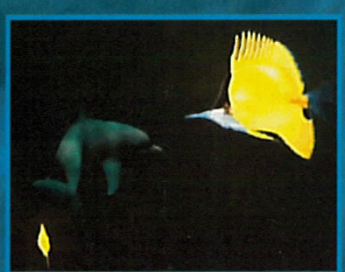
Ecco est un dauphin, pas tout à fait comme ses semblables. Il a une marque, trois étoiles sur son front qui semblent lui prédire une destinée particulière. Dans le monde dans lequel il vit, les dauphins sont les gardiens de l'équilibre de la vie. Une vision du futur dans laquelle l'humain, devenu enfin sage, mérite sa rencontre avec le dauphin. Malheureusement, une forme intelligente de vie extraterrestre va rompre cet équilibre. Et c'est à celui qui possède la marque de l'élu qu'incombe le devoir de le rétablir.

Criants de réalisme

Il va donc falloir guider Ecco à travers les lieux sous-marins (criants de réalisme), s'adapter au milieu et apprendre à connaître les caractéristiques de la faune et de la flore. La mer est belle mais sait aussi être cruelle. Certains poissons sont indigestes à jeun, mais ont des vertus thérapeutiques dans d'autres conditions, après un contact empoisonnant avec une méduse, par exemple. Certaines espèces vous paraîtront a priori inutiles, mais, au fil des rencontres, vous apprendrez des chants qui vous permettront de mieux évoluer et d'avancer dans le jeu.

La cité perdue d'Atlantis

Vous devrez traverser trois mondes avant de parvenir aux terres ennemies. Le monde marin, pour rétablir l'énergie mystique dans la cité perdue d'Atlantis : une énergie mystique qui vous permettra de voyager aussi dans le temps ; le monde fantôme, industriel, dans lequel l'homme exerçait sa tyrannie sur les dauphins ; enfin le monde des dauphins. Pour mener votre mission à bien, vos neurones seront mis à rude contribution. En récupérant des "glyphes", vos capacités de base seront améliorées. Vous pourrez briser certains rochers, franchir de forts courants, rester plus longtemps sous l'eau, être momentanément invincible, etc. Le sonar est lui aussi fort utile ; en maintenant le bouton appuyé, vous affichez la carte des environs. C'est aussi par son intermédiaire qu'Ecco communiquera (en chantant) avec la faune avoisinante. Le chant des poissons, par exemple, attirera toutes les espèces, ou presque. Un poisson phosphorescent sera bien utile pour découvrir un souterrain alors qu'une espèce venimeuse protégera des attaques... Vous l'avez compris, vous risquez de ne plus jamais vouloir sortir du grand bleu...



Certaines fosses sombres et froides cachent des secrets. Les poissons sont vos amis et vous aideront à les trouver.

En vue avant et on aperçoit les trois étoiles au-dessus du rostre (le bec des dauphins) d'Ecco.

ATTENTION ! BOGUE !

Dans la version testée nous avons pu constater :

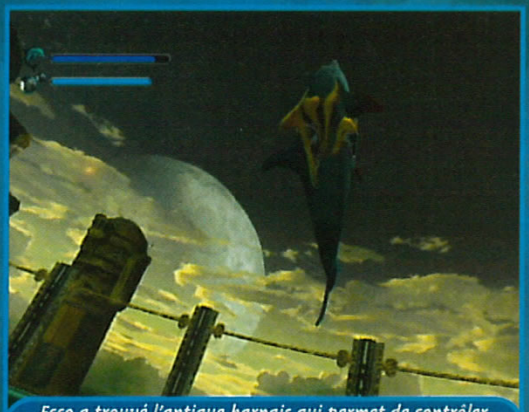
- des bogues de collisions qui bloquent Ecco ou ses congénères jusqu'à la mort ;
- de très gros ralentissements par moments ;
- une traduction parfois très mauvaise.

Espérons que ces vilains bogues auront disparu dans la version commercialisée.

AVIS SPLOUITCH !

Je vous vois venir : "Ouais bon, jouer à Flipper le delphinidé, c'est pour les tapettes et ça va bien cinq minutes !". Stop ! Ceux qui ont lu "Homo Delphinus" (Jaques Mayol) et qui en ont assez de Street Fighter me comprendront. Ecco est ce qui ce fait de plus beau en ce moment sur Dreamcast. L'aventure est prenante, la jouabilité instinctive. C'est une véritable perle vidéoludique qui tombe à pic, à des années-lumière de "Laracoleuse 24" et de "Morveux VS Cap'con 3, le retour". La réalisation féerique de ce bijou m'a inondé de bonheur. Tu le crois ça, Roger ?

SWITCH



Ecco a trouvé l'antique harnais qui permet de contrôler certaines machines créées par les humains.

Atlantide, la cité perdue... On croit rêver tellement c'est beau. Ce scintillement serait-il le joyau manquant?

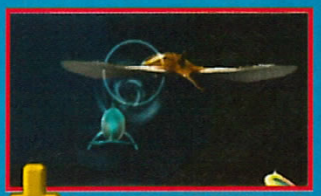
DEEP BLUE SEA !

Les animaux marins ont été animés et représentés avec un tel souci d'exactitude qu'on se croirait dans un documentaire du National Geographic Institute. Techniquement c'est super impressionnant. Que ce soit la pieuvre ou le requin, tous bougent avec grâce ! Et quels décors ! Myriade de reflets, pierres marines multicolores, méduses phosphorescentes, effets de transparence en pagaille, déformation, irisation. Foncez découvrir cette merveille à la boutique la plus proche !

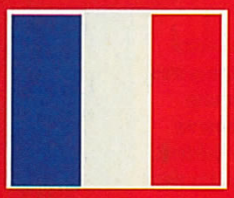
Le dauphin et la baleine franche. Il y a deux sortes de Cétacés. Ceux à dents (marsouins, cachalots, dauphins...) nommés Odontocètes, et les Cétacés à fanons (baleines, rorquals) nommés Mysticètes. On a mis des majuscules (nommées capitales en typographie) pour faire comme les naturalistes.

La pieuvre protège l'entrée de ce nouveau niveau. A vous de la duper.

Le requin est aussi vif et assoiffé de sang que le grand blanc des "Dents de la mer" (Jaws en VO).



Maîtriser le chant des raies permettra à Ecco de franchir l'antre de la murène géante sans perdre de plumes (façon de parler).



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : APPALOOSA
- Éditeur : SEGA
- AVENTURE MARINE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (8 BLOCS)
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 85%

Des menus simples, clairs et limpides. On aurait aimé une petite intro en Mpeg2.

GRAPHISMES 95%

Incroyables ! Reflets, effets de couleurs et de lumière par dizaines, transparence...

ANIMATION 94%

Criante de vérité. Tout l'écosystème marin est présent.

MUSIQUE 80%

Apaisante, calme, zen, marine, douce...

BRUITAGES 92%

Proches de la perfection.

DUREE DE VIE 90%

Le jeu est difficile. Attendez-vous à des heures d'aventures sous-marines.

JOUABILITE 91%

Ecco répond très bien aux commandes. Au départ, on est peu à l'aise dans l'eau.

INTERET 95%

Un jeu incroyablement détaillé, réaliste, intéressant et différent, bref grandiose. Ecco est la plus grande aventure marine virtuelle !

AVIS OUI, MAIS...

Incroyable travail effectué par les développeurs ! Ecco est l'un des plus beaux titres qu'il m'ait été donné de voir à ce jour : de magnifiques textures, tout comme les effets spéciaux. De plus, l'aventure est très longue et parsemée d'énigmes et de pièges tordus. La jouabilité nécessite de la pratique, mais une fois que l'on maîtrise le dauphin, quelle sensation de liberté ! Le seul reproche est le confort visuel. En effet, lors des passages dans des couloirs, la caméra vrille, ce qui provoque rapidement le tournis : après 2 heures de jeu non-stop, on se croirait sorti d'une soirée enfumée avec Switch. Bonjour la claque !

KAEL

ALUNDRA 2

Cette phase de jeu évoque un certain Donkey Kong, sorti en 1980 dans les salles d'arcade.

Alundra 2 est une très bonne surprise. Quelques mois après la sortie japonaise de ce jeu d'aventure, il est adapté avec talent en version française. Les débutants en la matière, comme les joueurs confirmés, y trouveront leur compte.

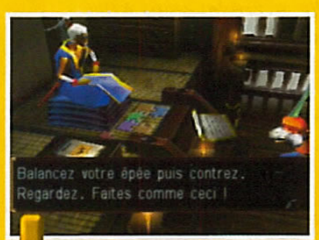
HELP !

Dans le puits de la mine, voici comment résoudre l'énigme des torches. Pour débloquer une porte verrouillée, vous devrez allumer une torche. Pas évident, quand on n'a pas de feu. Un seul moyen : attirer une boule de feu téléguidée vers la torche.

Placez-vous à distance de la statue verte qui crache les boules de feu en évitant de vous faire toucher.

Faites attention à ce que la boule de feu ne rencontre aucun obstacle, et placez-vous derrière la torche. Le tour est joué.

Plus loin, dans les mines, c'est un tonneau qui fera office de chalumeau et qui servira à griller les ronces bloquant le chemin.



Récupérez les pièces de puzzle qui se trouvent dans les coffres noirs, elles sont nécessaires pour apprendre de nouveaux coups auprès du vieux sage.

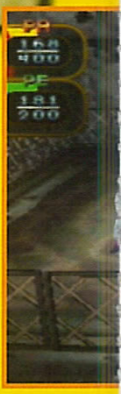
On incarne le jeune Flint, qui rêve de vengeance depuis que d'affreux pirates ont tué ses parents. Varuna, le royaume dans lequel l'aventure se situe, est aux mains du sinistre Baron. Là où il passe, l'ordre trépasse et la terreur règne. Flint verra ses compétences augmenter au fil de l'aventure, grâce aux objets qu'il ramassera : certaines potions lui donneront plus de points de vie, d'autres plus de points de magie.

Entièrement refondu

Il est également possible de lui apprendre de nouveaux coups spéciaux en récupérant des pièces de puzzle, et en se rendant auprès d'un magicien. Quatre éléments, l'eau, la terre, le feu et le vent entreront également dans la composition de futurs pouvoirs.
Contrairement à ce que l'on pourrait croire, Alundra 2 n'est pas la suite d'Alundra. Le jeu a été entièrement refondu et propose désormais des graphismes en 3D, personnages comme décors. Durant toute la partie, il est possible de faire pivoter l'environnement graphique de 360° afin de ne rater aucun objet important (on en compte une soixantaine). Les combats, à la différence des RPG classiques, se font à la manière d'un Zelda. Enfin un jeu où l'on voit ses ennemis à l'écran et où l'on peut esquiver soi-même les coups portés par les ennemis et où le joueur est vraiment acteur. En plus des scènes de combat, de nombreuses énigmes, souvent épineuses mais jamais rébarbatives, viennent pimenter le jeu. Avec un peu de réflexion, et beaucoup de patience, on en vient à bout.

Une énorme boule

D'autres séquences viennent également couper le rythme de la partie. Il s'agit de petits jeux de course : Flint est, par exemple, poursuivi par une énorme boule et doit dévaler le plus rapidement possible une pente sans se faire écraser. Plus tard, il s'agira d'une course en chariot dans des mines bourrées d'obstacles.
Bref, de quoi relancer et retenir l'attention de la plupart des aventuriers en herbe.



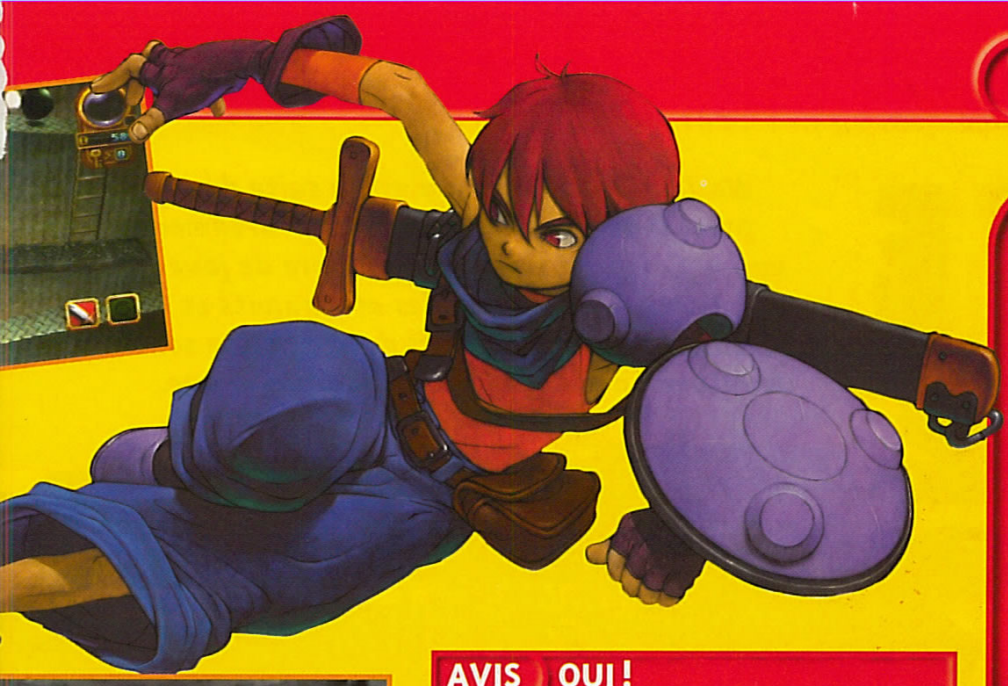
AVIS OUI !

Alundra 2 est une agréable surprise. Non seulement le jeu est en VF intégrale (textes et voix), mais il dispose aussi d'une durée de vie importante. En deux jours, on parvient à parcourir un peu moins du tiers du jeu... voilà de quoi vous rassurer. On ne peut pas reprocher grand-chose à ce titre, si ce n'est les graphismes cubiques des persos et la gestion des sauts approximative. Quoi qu'il en soit, ce jeu satisfera tous les amateurs d'action RPG.

NIIICO

Le Minotaure est un boss impressionnant : évitez ses coups de poing, et quand il cogne dans le rocher, placez-vous derrière lui pour qu'il se fasse assommer.

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE LES



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : MATRIX
- Éditeur : ACTIVISION
- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : ASSEZ BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : ASSEZ BONNES

L'araignée est un boss dangereux. Pour la battre, évitez ses toiles et ses projectiles, et faites un coup de pied glissé plusieurs fois pour la propulser contre la barrière.

AVIS OUI !

Il est vrai qu'Alundra 2 pèche par son graphisme. De nombreux bogues apparaissent à l'écran, et les personnages sont trop carrés. Mais l'intérêt est là. Le jeu est long (comptez environs 30 heures) et bourré d'humour. De plus, les énigmes tortueuses, promettent de grands moments de réflexion. La jouabilité est assez particulière, mais avec de la pratique, on s'en sort. Enfin, les nombreuses mini-épreuves et quêtes parallèles permettent de briser la linéarité qui pourrait surgir au bout de quelques heures. Si vous avez adoré le premier volet, ne passez pas à côté de ce chef-d'œuvre.

KAEL

La première magie que vous trouverez vous permettra d'actionner les cristaux verts et d'immobiliser vos ennemis quelques secondes.

Autre phase d'arcade : cette poursuite dans les mines à bord d'un chariot. Evitez les rochers, les poutres, les masses d'arme et les adversaires.

PRESENTATION 90%

De très nombreuses cinématiques. Textes et voix en français de bonne qualité.

GRAPHISMES 80%

Les persos sont trop pixélisés et surtout très cubiques. Les décors sont plus réussis.

ANIMATION 82%

Les mouvements des persos sont assez bien fichus. Quelques bogues d'affichage.

MUSIQUE 88%

Certains thèmes sont réussis et collent à l'action... d'autres sont nazes.

BRUITAGES 90%

Textes et voix en français. Une excellente ambiance.

DUREE DE VIE 92%

Exceptionnellement longue : attendez-vous à jouer de longues heures.

JOUABILITE 85%

La prise en main est agréable, mais la gestion des sauts est très mal fichue.

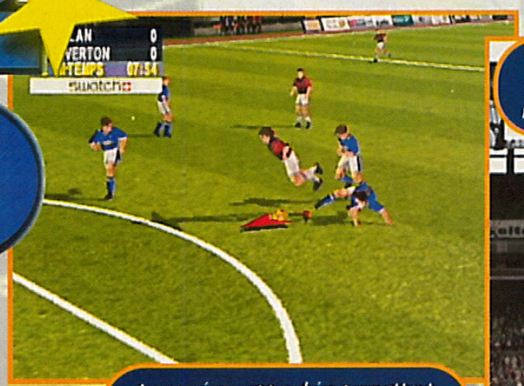
INTERET 88%

Alundra 2 est un excellent jeu d'aventure avec une durée de vie conséquente. Un titre à la portée de tous : débutants et confirmés.

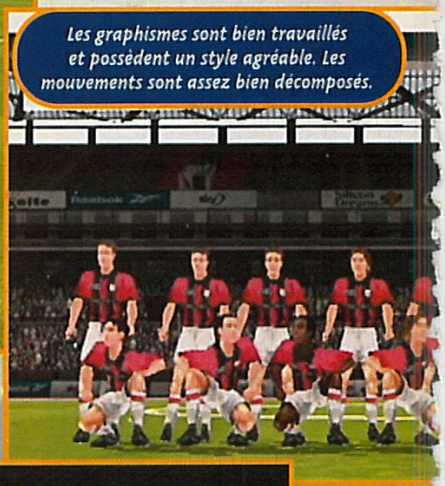
TESTS SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23) F/MIN)

WWS

Worldwide Soccer 2000 est la suite du précédent Worldwide Soccer sur Dreamcast, un jeu qui avait laissé bon nombre de joueurs perplexes. Cette fois-çi, les attaquants et les défenseurs les plus décisifs de la planète sont de retour pour vous en mettre plein la vue.



Les caméras rapprochées permettent de mieux voir les situations de jeu. Ici, une faute flagrante.



Les graphismes sont bien travaillés et possèdent un style agréable. Les mouvements sont assez bien décomposés.

L'introduction du jeu n'est certainement pas son point le plus fort. Les écrans de sélection des menus sont, en revanche, clairs et précis. A partir de l'écran principal, il est possible de participer à un match amical où vous pourrez choisir parmi les clubs de première et de deuxième divisions des principales grandes nations du football. Vous pourrez également sélectionner les équipes nationales pour des rencontres de très haut niveau. Le mode Entraînement vous permettra de bien prendre les commandes en main et de réaliser de véritables gestes techniques d'anthologie durant les matchs. Le mode Championnat Euro, entièrement paramétrable, permet aux meilleures équipes européennes de s'affronter (un bon entraînement avant l'Euro 2000). Le mode Coupe internationale met en opposition les plus grandes équipes internationales. Vous pourrez paramétrer précisément le nombre et la nature des équipes participantes. Le Championnat national vous offre la possibilité d'utiliser un des grands clubs européens dans son propre championnat national. A titre d'exemple, vous pouvez choisir Marseille pour réaliser le championnat de France. Cette compétition, comme tout championnat, nécessite beaucoup de régularité dans les résultats. Enfin, petite originalité, le mode Championnat international vous permet de sélectionner diverses équipes nationales ou clubs du monde entier pour les faire se rencontrer. Le titre de Champion vous attend au bout. Les options de WWS 2000 sont simples et particulièrement bien vues. Libre à vous de choisir la vitesse du jeu et l'angle de caméra le plus à même de retranscrire l'action sur le terrain. Vous pouvez également configurer précisément la manette pour un confort de jeu accru.

S'ils sont bien tirés, les corners peuvent être une arme redoutable. Le premier poteau est un endroit dangereux.

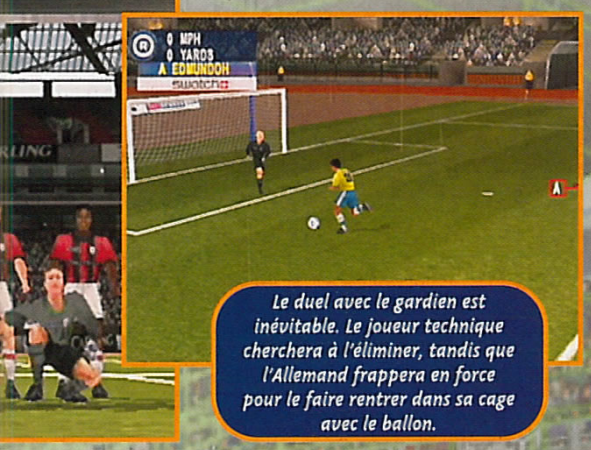
La technique est toujours ce qui différencie les très grands des joueurs plus modestes.

AVIS OUI !

Voici enfin un jeu de foot qui se pose en complément idéal de Virtua Striker 2. Les aspects simulation satisferont autant les véritables fanas de foot que les novices. Malgré la présence de nombreuses subtilités techniques (les meilleurs footballeurs du monde sont bien là), le jeu reste fun et agréable à jouer. WWS 2000 réussit le pari difficile d'équilibrer jouabilité et esthétique. La profondeur de jeu est importante et il est réellement possible de développer son propre style. Les erreurs de la première mouture ont été corrigées.

TOXIC

Les actions s'enchaînent rapidement et à un rythme soutenu. Le foot est un sport qui laisse peu de place à la tergiversation.



Le duel avec le gardien est inévitable. Le joueur technique cherchera à l'éliminer, tandis que l'Allemand frappera en force pour le faire rentrer dans sa cage avec le ballon.

Le penalty est un moment de très grande tension nerveuse. Restez concentré !

DES ÉMOTIONS PLEIN LA TRONCHE !

Worldwide Soccer 2000 offre quelques grands moments de football. Voici quelques exemples pris sur le vif qui réjouiront les amateurs de spectacle de grande qualité.

Les dribbles sont assez délicats à réaliser. Utilisez le bouton L pour exécuter des prouesses dans la défense adverse.

Il faut correctement placer le joueur receveur pour réaliser une tête efficace. Les Ecossais connaissent le jeu de tête.

Un équilibre parfait et une bonne position du corps sont essentiels pour bien faire une reprise de volée.

Le coup de pied retourné est l'ultime geste technique. Seuls les plus grands joueurs peuvent le réaliser.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : –
- Textes : FRANCAIS

- Développeur : CRI
- Éditeur : SEGA
- SIMULATION DE FOOTBALL
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : –
- Vibrations : –

PRESENTATION 70%

Peu d'originalité dans une introduction minimaliste et tramée.

GRAPHISMES 90%

Les joueurs sont bien détaillés et la finesse de l'ensemble est un plaisir.

ANIMATION 89%

Très fluide. Les gestes techniques auraient gagné à davantage de souplesse.

MUSIQUE 60%

Les thèmes musicaux n'ont rien d'exceptionnels.

BRUITAGES 85%

Un peu légers. Les commentaires sont dynamiques.

DUREE DE VIE 90%

Les différents modes de jeu réservent quelques grands moments.

JOUABILITE 89%

De nombreux mouvements sont possibles. La prise en main est rapide.

INTERET 90%

Voici une simulation de foot bien réalisée offrant de beaux challenges. Les parties sont rythmées et l'aspect visuel n'a pas été oublié.

AVIS OUI, MAIS...

Pad en main, ce Worldwide Soccer 2000 est très sympa, les joueurs bougent bien sûr le terrain, et développer de bonnes phases d'attaque et de défense se fait sans trop de difficultés... presque naturellement. Sur le plan visuel, l'ensemble est très clean et les mouvements des persos sont assez réalistes. Par contre, je trouve qu'ils courent de manière un peu saccadée, et ils ne semblent pas vraiment en contact avec le sol. Mais bon ! avec l'option Multijoueur à quatre, et une ambiance très bien retranscrite, ce jeu promet bien du plaisir...

ZANO

Mégahit

ChuChu Rocket!

Sept mois après la sortie de la console en Europe, le modem intégré sert enfin à quelque chose. Fini la solitude du surf sur la Toile. Il est maintenant l'heure de combattre en réseau.

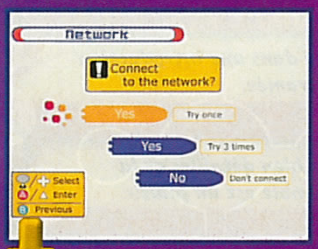
AVIS TROP PUR !

Il est clair que ChuChu Rocket n'exploite pas les capacités de la Dreamcast. Les graphismes sont laids et les bruitages guère mieux. Et pourtant... A peine avais-je lancé le jeu que toute la rédac s'est précipitée pour voir de quoi il retournait. Une fois à quatre devant l'écran, ce fut l'éclate non-stop pendant plusieurs heures d'affilée. Pour ce qui est du mode 1 joueur, il nécessite beaucoup de logique. Pour le finir (en Normal, puis en Hard), vous allez en baver. Enfin, utiliser l'option Internet ne demande pas de connaissances particulières. Trop cool...

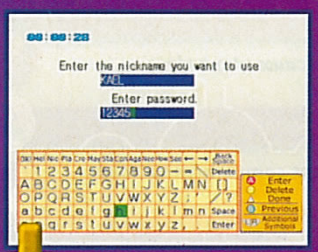
KAEL

INTERNET FACILE AVEC SEGA.COM

Pour jouer en réseau, rien de plus facile. L'interface a été simplifiée au maximum, afin de ne pas dérouter les néophytes du ouaib. Voici donc la marche à suivre.



Lancez la connexion avec le "Network Battle".



Entrez votre nom et un mot de passe.

Après avoir dialogué avec vos futurs adversaires, vous pouvez engager le combat.

Dans ChuChu Rocket, le joueur doit mener les petites souris vers sa fusée en plaçant des flèches sur le sol. De temps à autre, des chats apparaissent et dévorent les petits rongeurs. Si jamais ils venaient à entrer dans une fusée, le joueur perdrait un tiers de ses points. Le principe est donc assez simple, et propose de nombreux modes différents, jouables jusqu'à quatre simultanément.

Vraiment fun à plusieurs

En solitaire, le but est de conduire, avec un nombre limité de flèches, toutes les souris du plateau vers les fusées, sans en perdre une seule. A deux, le principe est le même et il faut coopérer. Le mode le plus intéressant, celui qui risque de vous scotcher des heures devant l'écran, c'est le Battle. Tous les coups y sont permis pour obtenir le maximum de points pour vaincre vos amis (ou l'ordinateur). Les souris rouges, lorsqu'elles rentrent dans une fusée, font tourner une roue avec quantité de surprises vraiment drôles. Si vous aimez vous prendre la tête, il est également possible de créer vos propres niveaux. Vous placez des murs, des souris et des chats, et vous soumettez vos œuvres à vos potes.

La "Mouse Mania!" est un vrai pataquès. Les souris cavalent à toute allure à l'écran. Et même le bon dernier au classement peut terminer en vainqueur.

Battle on the Net

Ce jeu n'aurait certainement pas vu le jour en Europe, s'il ne permettait pas, et pour la première fois, de jouer en ligne. Néanmoins, pour ce premier "Battle Net Game", un joueur européen ne pourra affronter que ses homologues du Vieux Continent. De plus, il sera possible de télécharger de nombreuses choses (costume, niveaux...) sur la page officielle du jeu.

Pour élaborer ses propres niveaux, il faut de la patience et de la logique.

Lorsqu'un chat entre dans votre fusée, vous perdez un tiers de vos souris.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- PUZZLE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (3 BLOCS)
- Compatible : CLAVIER

PRESENTATION 40%
Un explicatif des règles en écrans figés. Rien de bon.

GRAPHISMES 35%
On se croirait sur Amiga. Les personnages sont en 3D.

ANIMATION -%
Sans commentaire.

MUSIQUE 85%
De type techno. un vrai régal pour les fans.

BRUITAGES 50%
Les souris font "Squizzz" et les chats "Growww".

DUREE DE VIE 98%
Ce titre a empêché les testeurs de travailler plusieurs jours.

JOUABILITE 85%
Les commandes sont archi-simplifiées.

INTERET 92%

Pour son premier jeu en réseau, Sega nous gâte avec un titre aussi fun que le mythique Bomberman.

RECYCLEWARE : LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDEO

Ne bradez plus

Recycleware reprend vos jeux Dreamcast, PlayStation

vos anciens jeux

et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

recyclez-les !

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.*

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS
Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Iss Pro	49 F	Versailles	99 F	Syphon Filter	199 F
Legacy of Kain	49 F	Metal Gear	119 F	Dinos Crisis	219 F
Colony Wars	69 F	Resident Evil 2	119 F	James Bond	219 F
Fifa 98	69 F	Crash Bandicoot 3	129 F	Rainbow Six	219 F
Formula One 97	69 F	Monde des Bleus	169 F	Ace Combat 3	249 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* DREAMCAST

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS
Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

World Wide Soccer	129 F	Dynamite Cop 2	199 F	Hydro Thunder	229 F
Wetrix	149 F	Toy Commander	199 F	Revolt	229 F
Monaco Grand Prix	169 F	Virtua Fighter 3	199 F	Snow Surfers	229 F
WWF Attitude	169 F	Formula One	219 F	Tokyo Highway Chall.	229 F
Buggy Heat	199 F	Suzuki Racing	219 F	Marvel VS Capcom	249 F

LES RECYCLEWARE

PARIS - PLACE DES INNOCENTS

PARIS
2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

RÉGION PARISIENNE

ANTONY
27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

BEAU-SEVRAN
C. Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran
Tél. 01 41 52 12 92

CLAYE-SOUILLY
C. Ccial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Évry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

PARLY 2
C. Ccial Parly 2 - Niveau bas
78150 Le Chesnay - Tél. 01 39 23 16 65

PONTAULT-COMBAULT
C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

ROSNY 2
C. Ccial Rosny - 92110 Rosny
Tél. 01 48 12 65 47

TAVERNY
C. Ccial Les Portes de Taverny
95158 Taverny - Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

ÉCHIROLLES
C. Ccial Carrefour
38431 Échirolles
Tél. 04 38 49 91 02

LYON
C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

MARSEILLE
9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille
Tél. 04 96 11 14 28

NICE-LA TRINITÉ
C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

THIONVILLE
C. Ccial Continent Geric-Thionville
57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

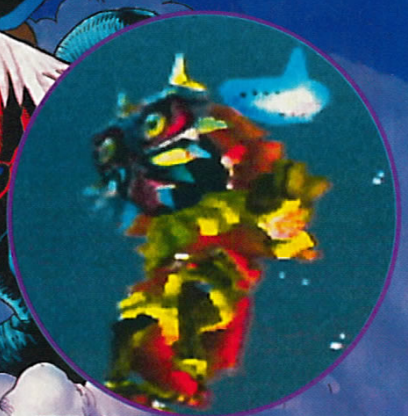
* Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 30/06/2000.
Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

d'or CONSOLES+

THE LEGEND OF ZELDA

MUJURA NO KAMEN

Depuis quelques semaines, Zelda: Mujura no Kamen, était le jeu de plus attendu sur N64. C'est fin avril que ce chef-d'œuvre est sorti au Japon, et nous nous sommes empressés de le tester.



Voici Starkid. Ce vilain garnement est en train de dérober l'Ocarina du Temps.

AVIS **OUI !**

J'attendais avec impatience ce deuxième volume. Franchement, ça valait le coup. Le scénario est excellent, la tonne de masques et de secrets à récupérer impressionne, et, surtout, le jeu est toujours aussi magnifique. Je relèverai néanmoins, un petit défaut: l'aventure paraît plus courte que celle de l'Ocarina du Temps. Il y a moins de donjons, et malgré les dizaines de quêtes annexes, on reste sur un sentiment de manque. Par contre, j'ai été stupéfait par le nombre de secrets à récupérer. L'idée de l'agenda est fabuleuse et le système de masque génial.

CHEUB

AVIS OUI !

Après un Zelda quasi parfait, je me demandais si Miyamoto allait parvenir à faire mieux. La réponse est "oui", avec un bémol. En effet, Zelda 2 reprend énormément d'éléments au précédent, y ajoute quelques innovations (les masques, l'agenda) et secrets, mais, en contrepartie, propose moins de donjons. Ce n'est pas vraiment une innovation, plutôt un changement de gameplay. Ce volet propose une aventure dotée d'un scénario fabuleux. Aucun doute, je l'achète dès qu'il sort sous nos latitudes.

ZANO

Après avoir vaincu Ganondorf, dans Zelda : l'Ocarina du Temps, Link s'apprête à prendre un repos bien mérité. Mais voilà... alors qu'il traverse une forêt, il se fait attaquer par un étrange personnage, Starkid, affublé du masque de Mujura. Alors que Link gît inconscient au sol, Starkid en profite pour le fouiller et voler l'ocarina. Puis il s'enfuit en enlevant Epona. Et pour couronner le tout, il lance une malédiction à Link, l'affublant d'un masque qui le transforme en "Deku", un être de bois...

Après quelques enquêtes et un peu d'aventure dans un village qui se prépare à fêter le carnaval, Link retrouve Starkid. Ce dernier veut détruire le village. Pour ce faire, il a lancé un sort destiné à faire tomber la Lune. L'impact doit se produire à 6 heures du matin, le troisième jour de votre aventure. Dans un ultime combat, Link affronte Starkid et récupère son ocarina. Il se souvient alors de la mélodie du "Chant du Temps" qui, une fois jouée, le transporte... au premier jour ! La véritable aventure peut commencer.

Voyage temporel

Le scénario du jeu, totalement inédit, rappelle "Le Jour sans fin", un film dans lequel un homme revit indéfiniment la même journée... Ici, ce n'est pas un jour, mais trois jours bien particuliers que Link va revivre des dizaines de fois. Lorsqu'il revient au premier jour, certaines de ses actions antérieures sont effacées. Ainsi les donjons seront à nouveau fermés, certains objets auront disparu (comme les munitions, les rubis ou les objets à utiliser lors de mini-quêtes). Par contre, les objets importants (armes ou masques) restent heureusement dans l'inventaire... Il y a néanmoins des avantages à revenir dans le passé : vous connaîtrez les numéros gagnants de la loterie du village, et vous pourrez ainsi gagner facilement de l'argent.

Au bal masqué

Une fois ôté le masque de Deku, Link peut enfin explorer l'univers qui l'entoure et récupérer de nouveaux masques. Certains confèrent à notre héros de nouveaux pouvoirs (comme le masque du lapin qui permet de courir) ; d'autres lui donnent accès aux secrets du jeu, à de nouveaux masques ou à des quarts de cœur. Mais seuls quelques-uns de ces masques sont obligatoires pour progresser dans le scénario. Et comme ces masques changent le visage de Link, la réaction des gens à qui il s'adressera sera différente.

Le village Clocktown, où débutent vos aventures, fourmille de personnages que vous devrez aider.

On prend le même et on recommence...

L'univers du jeu est semblable au premier volet. Les combats sont inchangés, avec un système de "lock" extrêmement pratique qui permet de ne pas perdre la cible de vue. Vous pourrez frapper avec votre épée, tirer des flèches, lancer votre crochet ou jeter des noix Neku pour paralyser les ennemis. Du grand ...

Voici le banquier. Il vous permettra de conserver vos rubis si vous remontez le temps.

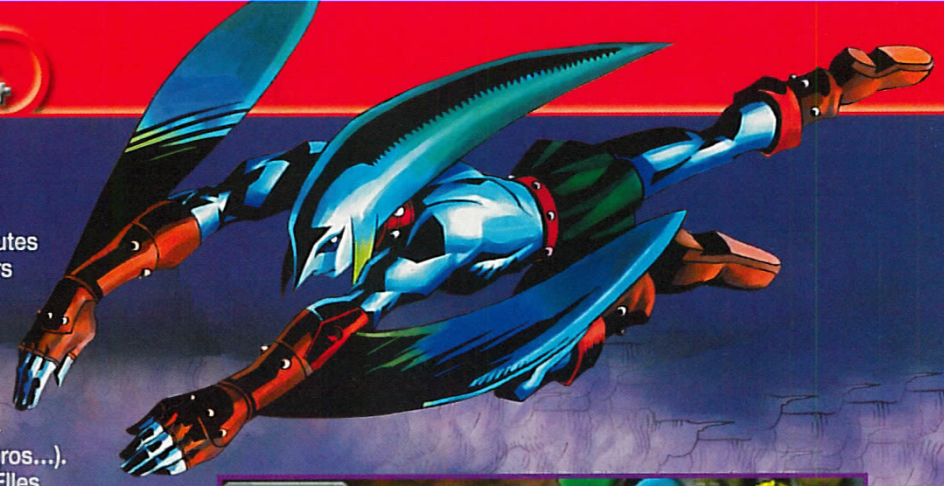
Le monocle de vérité est toujours là pour voir et discuter avec certains fantômes invisibles.

THE LEGEND OF ZELDA

...classique. Link se dirige aisément et précisément grâce au pad analogique, et il saute toujours automatiquement, ce qui est très agréable (on ne perd pas trois heures à traverser des passages de plates-formes comme dans les autres jeux du genre). Vous devrez explorer des tonnes d'endroit différents, et affronter les fameux donjons. Ces derniers sont peu nombreux, mais, avant d'y accéder, vous devrez remplir une longue quête.
La durée de vie reste quasiment inchangée par rapport au précédent (même si on a l'impression qu'elle est plus courte). On retrouve évidemment l'Ocarina du Temps qui permet de jouer une dizaine de morceaux, mais aussi les grottes secrètes, les haricots magiques et, bien sûr, Epona. En ce qui concerne les innovations, on peut maintenant se téléporter d'un endroit à l'autre en activant une statue. On y revient quand bon nous semble en jouant l'air du hibou. Certaines énigmes sont un peu plus compliquées qu'auparavant, car elles nécessitent de découvrir quel masque doit être utilisé.

Des dizaines de secrets

Le plus impressionnant dans Zelda : Mujura no Kamen, c'est le nombre de secrets. Les masques d'abord. En effet, seulement quelques-uns d'entre eux sont indispensables pour progresser. Les autres sont juste des bonus qui servent majoritairement à récupérer d'autres secrets. Ensuite, les habituels quarts de cœur. Vous les trouverez dans des coffres, en éliminant certains monstres, ou en remplissant des mini-quêtes. Puis viennent les Skulltulas d'or. Contrairement au premier Zelda, elles ne sont plus éparpillées dans le monde, mais confinées dans quelques mini-donjons. Chacun de ces donjons contient 30 Skulltulas d'or, et vous devrez toutes les dénicher lors de la première journée pour gagner un bonus (nouveau masque, porte-monnaie plus gros...). Puis, les fées. Elles remplacent les Skulltulas d'or du premier Zelda, et sont éparpillées dans les donjons et dans le village. En les ramenant à la fontaine des fées, Link se verra octroyer de nouveaux pouvoirs. Et il ne faut pas oublier les bouteilles à récupérer, les petits jeux à finir (tir à l'arc, lancer de bombchu...). Un vrai régal !



Pour vaincre le boss du deuxième donjon, vous devez lui rouler dessus une fois transformé en Goron.

Un agenda fort utile

Et ce n'est pas tout. Le "secret" le plus important du jeu est directement lié aux personnages rencontrés. Link pourra désormais inscrire dans son agenda, à condition de le trouver, les informations relatives aux personnages importants (20 au total). Dans cet agenda, Link notera les moments pendant lesquels il faut discuter avec ces personnages pour déclencher de petites quêtes ou récupérer de nouveaux masques. Par contre, c'est à vous de découvrir ce qu'il faut faire (quel masque porter, où rencontrer la personne...). Certaines de ces mini-quêtes sont simples et donnent tout de suite droit à une récompense. Mais d'autres sont plus compliquées, et vous devrez enchaîner plusieurs rendez-vous pour les mener à bien.

Un jeu vivant

Par exemple, vous devrez parler à l'aubergiste le premier jour, en début d'après-midi, en portant le masque de Café pour qu'elle vous donne un rendez-vous. Vous la retrouverez ensuite le soir, dans la cuisine de l'hôtel, où elle vous donnera une lettre à poster. Puis, vous suivrez le facteur pour découvrir où habite le destinataire. Vous l'aurez compris, l'interaction avec les personnages est primordiale. C'est en observant les habitants du village que l'on découvre qu'ils ont une vie propre. Bien qu'ils ne soient pas dotés d'une véritable intelligence artificielle, ils suivent durant les trois jours qui s'écoulent un emploi du temps strict et minuté. Le facteur fait sa tournée (vous pouvez le suivre en traversant les différents quartiers de la ville), puis se repose quelques heures, sans oublier de faire un peu d'exercice avant de se coucher. Et c'est cet emploi du temps précis, multiplié par le nombre d'habitants du village, qui donne une remarquable impression de vie à cette aventure unique.

Les monstres sont toujours aussi réussis. En plus de posséder un look irrésistible, ce Slime bénéficie d'un superbe effet de transparence.

LES MASQUES

Parmi les 24 masques à trouver, trois sont d'une importance capitale. Il s'agit du masque Deku, du masque Goron et du masque Zora. Ceux qui connaissent l'univers de Zelda auront remarqué que ces masques portent le nom des différents peuples qui le composent.

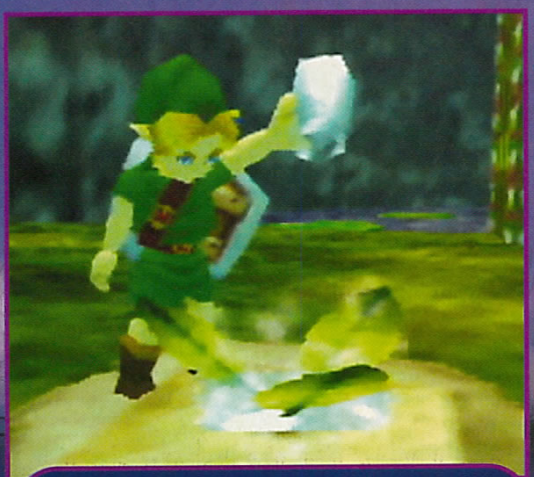
Le masque Deku transforme Link en petit homme de bois. Il peut alors se déplacer sur l'eau en sautant, ce qui est très utile pour traverser des marais empoisonnés. Il peut aussi lancer des bulles de sève qui toucheront ses ennemis à distance, et utiliser des fleurs pour s'envoler.

Ce masque transforme Link en Goron, un être vivant dans les montagnes. Il devient alors très fort et peut briser les rochers d'un coup de poing ou rouler pour franchir certains précipices. Il devient de plus insensible à la lave.

Le masque Zora transforme Link en homme poisson. Il peut ainsi nager sous l'eau, marcher sur les fonds marins, et lancer des écailles qui agissent comme des boomerangs.

Ce personnage haut en couleurs est le roi Deku. Il est triste, car sa fille a été enlevée. Devinez qui devra la retrouver?

Sur cet écran, vous retrouverez tous les masques que vous avez obtenus.



Les trous à haricots sont toujours là, mais leur fonctionnement a changé. Vous devez maintenant y planter une graine, puis l'arroser avec de l'eau de source pour faire apparaître le haricot.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (CARTOUCHE)
- Compatible : RAM PAK, KIT VIBRATION
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 94%
Les menus d'options et les scènes d'intro sont très agréables.

GRAPHISMES 98%
Aussi beaux que ceux du Zelda précédent, voire un peu plus colorés.

ANIMATION 93%
Presque parfaite. Quelques ralentissements pendant certains combats.

MUSIQUE 94%
Excellente, elles vous plonge dans l'univers du jeu.

BRUITAGES 90%
En Dolby Surround ! Mais certains sont bizarres, comme ceux du premier boss.

DUREE DE VIE 95%
Elle semble moins longue que dans le précédent, mais il y a plus de secrets...

JOUABILITE 98%
Parfaite, avec juste quelques problèmes de caméra.

INTERET 99%

Zelda 2 est en fait un Zelda bis. On retrouve tous les éléments qui ont fait la gloire du premier volet, voire un peu trop pour en faire un jeu unique.

Si vous voyez un coffre, soyez prudent. Certains renferment des monstres qui vous exploseront à la figure !

En plus des monstres, vous trouverez sur votre chemin des pièges. Ici, des pics qui sortent du sol.

Evergrace

From Software, connu pour ses très controversés King's Field, nous propose un jeu d'un genre nouveau. Avec Evergrace, on peut dire au revoir aux lenteurs de déplacements et aux donjons sans fin où rien ne se passe. Ce choix parviendra-t-il à conquérir le grand public ?

Vous incarnez Yuteraldo, un jeune homme, et Shalami, une charmante jeune fille, qui doivent résoudre les mystères d'un monde étrange. Pour ce faire, vous partez, en éliminant des hordes de monstres, à la recherche d'éventuels amis qui vous aideront à progresser. Bien que les deux héros aient des scénarios séparés, vous pouvez passer de l'un à l'autre quand bon vous semble. Une excellente idée : dès que l'on est bloqué, ou que l'on a envie de changer d'endroit, il suffit de sélectionner l'autre héros.

Un look d'enfer

Le point fort du jeu, c'est la richesse de l'équipement que vos personnages récolteront. Non seulement les objets qu'ils portent changent leur look, mais, en plus, ce sont eux qui déterminent leurs forces et faiblesses. En effet, il n'existe ni expérience ni niveaux pour les personnages. Ce sont les armes et armures que vos héros portent qui leur confèrent des pouvoirs magiques, augmentent leurs points de vie et donc les rendent plus puissants. Vous trouverez certains de ces équipements dans des coffres ou à même le sol, mais la majorité d'entre eux doivent être achetés dans une boutique. Mais attention, les armes et les armures s'abîment... Si vous ne les faites pas régulièrement réparer, leur puissance s'affaiblira jusqu'à devenir quasi nulle. De plus, la localisation est gérée : si vous affrontez des monstres qui frappent vos jambes, ce sont vos bottes qui s'abîmeront. Enfin, vous avez la possibilité de faire monter vos armes et armures de niveau pour les rendre plus puissantes, et vous pourrez aussi changer leur couleur pour vous donner un look d'enfer.

Evitez de gambader

Les combats se déroulent en temps réel et ressemblent par bien des points à ceux de King's Field ou d'Eternal Ring. Vous devez éviter les coups des monstres en tournant autour et en les frappant de préférence dans le dos. Les monstres, très originaux, sont en général plutôt lents. Mais, attention ! Plus vous courez, plus votre barre de puissance descend. Et comme c'est cette barre qui détermine en partie la puissance de vos coups, évitez de gambader lors des combats. Les magies jouent un rôle très important dans les combats. La majorité de votre équipement vous attribue des pouvoirs. Si c'est une arme, vous aurez droit à une belle magie d'attaque, alors que si c'est une pièce d'armure, vous pourrez déclencher une magie de défense. Lorsque vous frappez un monstre, il y a de fortes chances pour qu'il fasse tomber des gemmes, qui servent de monnaie. Il est donc obligatoire de combattre régulièrement des ennemis pour gagner de quoi acheter un nouvel équipement et devenir ainsi plus puissant.

Plus qu'honorable

Il faut savoir qu'à sa conception, ce jeu était prévu sur Playstation. Mais comme les capacités de cette dernière se sont révélées trop faibles, les programmeurs ont dû se tourner vers la PS2 en catimini. Bien que le résultat final soit plus qu'honorable, on est tout de même loin de la perfection promise sur PS2. Notez enfin que le jeu est sur DVD, et que tous les dialogues sont parlés en japonais.

Ces énormes branches dissimulent un sort magique. Si un ennemi se trouve sur son chemin, il risque de périr sur le coup.

T'AS LE LOOK COCOTTE !

Shalami, version femme d'intérieur. Admirez les œufs au plat qui décorent sa poêle.

Toujours Shalami, mais cette fois-ci en guerrière. Remarquez qu'en changeant de couvre-chef, elle change aussi de coiffure.

Yuteraldo n'a rien à envier à son amie, et sait aussi se préparer au combat.

AVIS OUI !

Lorsque je l'ai allumé, je trouvais Evergrace plutôt nul (pas très beau, ralentissements, combats trop libres...). Mais, après une petite heure, mon opinion a changé du tout au tout. D'abord, le système d'équipement évolutif est très sympa, l'obligation de réparer régulièrement ses armes apporte un peu de piment, et le fait que les héros changent de look est une excellente idée. Mais ce qui m'a vraiment conquis, c'est le rythme du jeu. Il se passe tout le temps quelque chose si l'on avance, que ce soit un boss à affronter ou un personnage à aider.

CHEUB

En buvant l'eau de cette fontaine, vous regagnerez toute votre énergie !

Les décors sont très variés. Au début, vous évoluez dans des collines, mais vous rejoindrez rapidement un donjon.

AVIS OUI, MAIS...

Cheub m'a convaincu qu'Evergrace a de bons côtés, mais je reste relativement déçu. Alors que je m'attendais à un monde en 3D super fluide et bourré d'animations, je vois un monde statique et des ralentissements. Cherchez l'erreur ! Il est vrai que le système d'équipement est intéressant, mais quand même limité. On passe son temps à éliminer des monstres pour gagner des sous, et ainsi augmenter ses armes (Cheub est resté une heure près de la fontaine du début, c'est vous dire !). Un jeu à réserver aux passionnés, et qui ne reflète nullement les capacités de la PS2.

ZANO

LA BOUTIQUE

En se promenant, on rencontre d'énormes cristaux blancs qui permettent d'accéder à un menu pour sauvegarder, changer de personnage, et surtout rejoindre la boutique. Cette boutique constitue le lieu le plus important du jeu.

C'est ce cristal qui vous permet, entre autres, de rejoindre la boutique.

Une fois dans la boutique, lorsque vous examinez certains articles, un menu apparaît. Vous pourrez, dans l'ordre du menu, acheter, revendre, améliorer, réparer ou changer la couleur d'un objet.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : FROM SOFT.
- Éditeur : FROM SOFTWARE
- ACTION-RPG EN 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (100 KO)
- Compatible : DUAL SHOCK 2
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION — 90%

Une cinématique en Mpeg2 très jolie. Des menus assez clairs.

GRAPHISMES — 82%

Plutôt colorés, peu d'effets spéciaux. L'anti-aliasing est toujours absent.

ANIMATION — 79%

Ça ralentit par moments, et les déplacements ne sont pas toujours naturels.

MUSIQUE — 88%

Le thème principal est très japonais, et de bonne qualité.

BRUITAGES — 92%

Les bruitages et les voix digitalisées sont excellents.

DUREE DE VIE — 88%

Le jeu a l'air relativement long, mais comme il est plutôt facile...

JOUABILITE — 89%

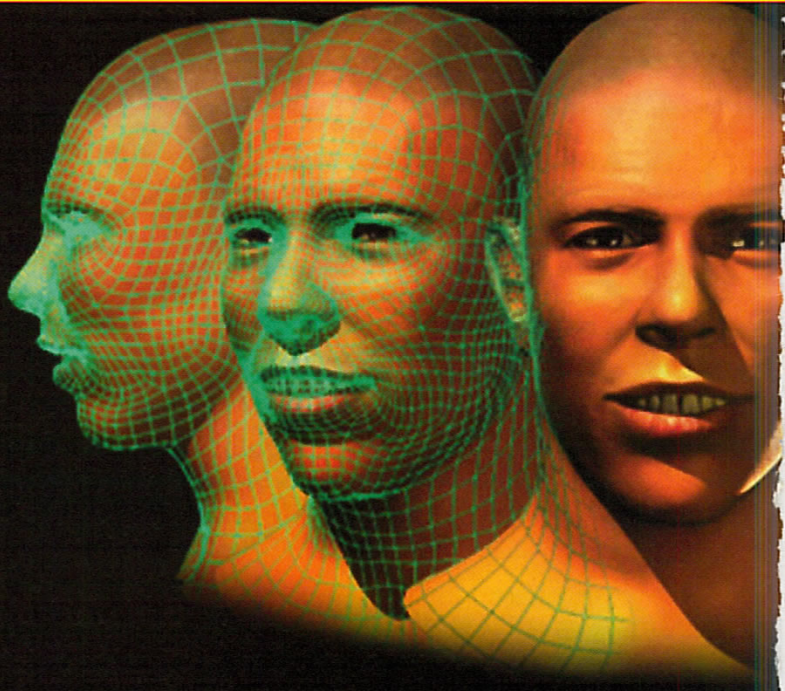
On déplace parfaitement les personnages. Mais pas de "Lock" pour les combats.

INTERET — 87%

Sans les ralentissements et autres bogues graphiques, le jeu mériterait plus. Si vous pouvez oublier ces défauts, la note dépasse les 90%.

Ronaldo V-

Qui ne connaît pas l'incroyable, le véloce, le charismatique Ronaldo ? L'avant-centre de l'équipe nationale du Brésil chaperonne la nouvelle simulation de football d'Infogrames. Ce Ronaldo V-Football est un titre très attendu et – promis, juré ! –, la star ne se blessera pas à la première accélération.



L'introduction du jeu est un petit bijou du genre : une musique purement typée "do Brasil", des exploits de Ronaldo à la pelle et des sensations qui augurent d'un jeu haut en couleurs. Les menus sont colorés et simples d'accès. Le mode Exhibition donne directement la possibilité de jouer une partie rapide. A vous de choisir une équipe parmi l'élite du foot mondial et de vous lancer dans un match endiablé. Le mode Arcade Cup se déroule comme une coupe dans laquelle les gestes extrêmes sont mis en avant. Tout, dans cette coupe, est organisé de manière à en mettre plein la vue.

Sur plusieurs jours

Le mode Endurance offre un challenge intéressant aux différents participants : il s'agit d'éliminer un nombre maximum d'équipes pour récolter le titre de joueur le plus endurant. Le mode Tournoi se déroule comme un tournoi officiel, avec ses phases éliminatoires et ses phases finales. Il est possible de concourir dans cette compétition comme dans une Coupe du monde officielle. De nombreux tournois vous attendent. La V-Football Cup est une originalité qui offre une difficulté de taille, seuls les meilleurs joueurs de la planète seront à même de participer à cette compétition de haut niveau qui répartit les matchs sur plusieurs jours.

Une orientation "arcade"

Les options permettent de paramétrer en détail certains points importants de la partie. Les aspects audiovisuels et l'environnement général sont ajustables à souhait. Les premières sensations de jeu confirment l'impression et l'orientation très arcade des menus. Les passes fusent rapidement et les joueurs les plus rapides au monde traversent l'écran à fond les manettes. Les frappes de balle sont incroyablement puissantes et le rythme général est très soutenu. Il va falloir garder tout son calme pour ne pas être pris de vitesse par les attaquants adverses. Les actions d'anthologie et les buts spectaculaires s'enchaînent allégrement une fois les commandes bien en main. Tous les gestes du foot sont présents et servent idéalement les phases offensives. Il est possible de paramétrer précisément les commandes du pad pour un confort optimisé.

Le penalty est l'épreuve la plus délicate du match. Beaucoup de concentration est nécessaire pour assurer un tir précis.

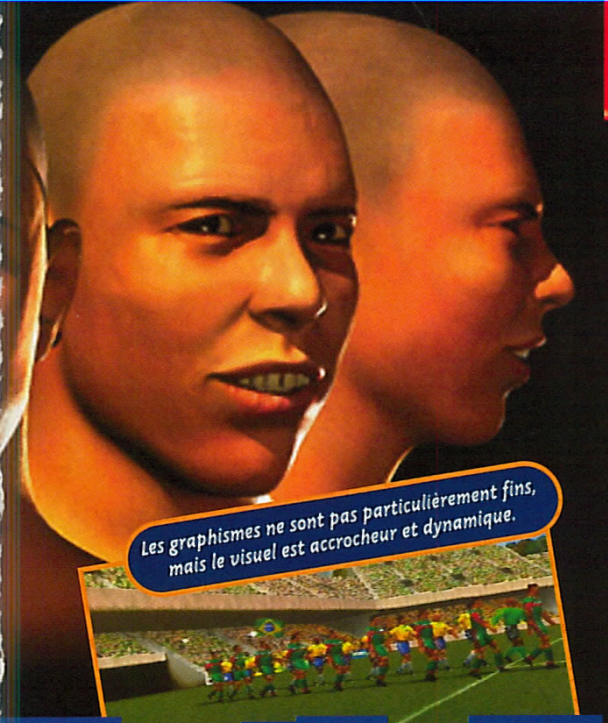
Le Replay permet d'analyser les actions les plus incroyables de la partie.

Il est possible d'ajuster de loin des frappes d'une grande puissance.

AVIS OUI, MAIS...

Ce Ronaldo V-Football est une petite bombe de dynamisme et de fraîcheur. Tout dans ce titre d'infogrames est orienté de manière à épater le joueur par des gestes offensifs délirants et des attaques survitaminées. Il n'est pas question de trouver ici le moindre aspect simulation, mais le parti pris arcade est réussi. Il suffit de maîtriser un tant soit peu les commandes pour s'éclater. Les graphismes sont assez grossiers, mais l'ensemble se laisse volontiers regarder. L'animation est très rapide pour un maximum de sensations. A noter que la défense est difficile à maîtriser.

TOXIC



Les graphismes ne sont pas particulièrement fins, mais le visuel est accrocheur et dynamique.

Football

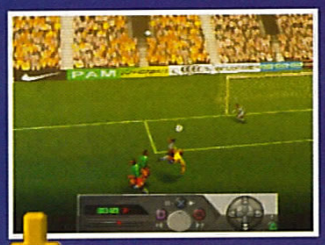
RONALDO LA VEDETTE

C'est l'attaquant vedette des équipes les plus spectaculaires du monde. C'est également l'un des plus grands attaquants de ces dernières années. Ses gestes et ses actions sont analysés par des milliers de fans.

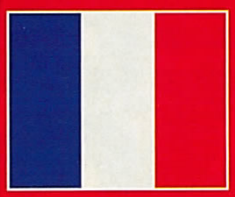
Ronaldo effectue un travail de sape sur toutes les défenses. Le milieu de terrain lui permet d'élaborer des attaques décisives.

A l'approche des buts, Ronaldo se fait de plus en plus présent. La pression est énorme sur les défenseurs.

Les frappes de Ronaldo sont d'une précision chirurgicale et d'une puissance dévastatrice. Impressionnant !



Le but est la conclusion évidente de la plupart des actions de Ronaldo. Le gardien en pleure encore. Un retourné d'anthologie !



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

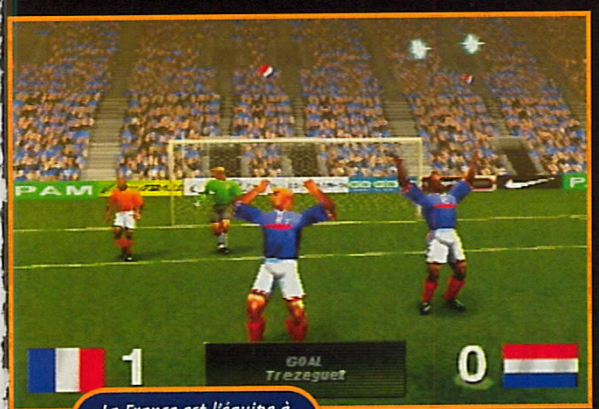
- Développeur : PAM
- Éditeur : INFOGRAMES
- GENRE : FOOTBALL
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

AVIS OUI !

Ce qui m'a plu dans Ronaldo, c'est sa prise en main facile et rapide. Son côté arcade et les nombreux modes raviront les fans de foot et choqueront les puristes. En effet, le côté simulation aurait pu être un poil plus exploité, mais, avec Ronaldo comme parrain, il est normal que la touche brésilienne, donc le fun et la convivialité, ressorte. La bande à Bruno Bonnel n'a pas oublié les pros de la bicyclette et leur propose, grâce à un système de Combos de touches, d'effectuer des figures que seule l'équipe quatre fois championne du monde peut réaliser. Un titre plaisant.

KAEL



La France est l'équipe à battre. Bon courage !

PRESENTATION	Des images très colorées et une musique qui balance, que demande le peuple ?	92%
GRAPHISMES	Des couleurs vives accompagnent un niveau de détail tout juste satisfaisant.	88%
ANIMATION	Rapide, elle ne permet pas de s'attarder sur les approximations techniques.	88%
MUSIQUE	Des thèmes endiablés et inspirés des standards brésiliens. Foutchtbaoull !	90%
BRUITAGES	Rien de très original. Ambiance satisfaisante.	85%
DUREE DE VIE	L'orientation "arcade" du jeu ne permet pas d'approfondir les tactiques.	90%
JOUABILITE	Evidente concernant la prise en main. Des actions d'éclat à tout moment.	89%

INTERET

Ronaldo V-Football comblera les amateurs de sensations fortes. Un jeu arcade bien bourrin, limité, mais terriblement efficace.

89%

RED DOG SUPERIOR FIREPOWER

En mariant Rollcage avec GoldenEye, on obtient... Red Dog. L'association d'un Doom-like avec la conduite de buggy futuriste n'est pas très courante, et les développeurs d'Argonauts sont donc de sérieux prétendants à la palme de l'originalité ce mois-ci sur Dreamcast...

Vous incarnez une sorte de héros solitaire à qui l'on va confier des missions diverses et variées. En effet, votre peuple (les Red Dog) est en guerre contre les Haak, et il va falloir déjouer les plans machiavéliques des adversaires... Pour cela, vous disposez d'un buggy original et particulièrement adapté au combat: il dispose, entre autres, d'un canon, d'un bouclier, d'un lance-missiles, et peut même être équipé d'un tas d'autres gadgets meurtriers. Son ergonomie lui permet de franchir bon nombre d'obstacles, y compris en grimpant quelquefois le long des murs.

Seul et contre tous

A chaque fois, vos missions ont un but stratégique bien précis. Il faudra, par exemple, neutraliser des canons ou empêcher une attaque bactériologique.
A quelques exceptions près, c'est en solitaire que vous irez au combat, en usant des diverses aptitudes d'attaque et de défense de votre engin. Ainsi, selon le type d'ennemi (aérien, statique, terrestre...), vous devrez opter pour une tactique particulière, en utilisant, par exemple, le fusil de sniper, le missile à tête chercheuse, ou le canon simple à trois vitesses. Les divers bonus disséminés çà et là permettent de redonner de l'énergie à votre véhicule, mais certains permettent également d'acquérir de nouveaux tirs et des attaques spéciales.
Si la plupart du temps, le jeu se résume à shooter tout ce qui bouge (et ce qui ne bouge pas), il faudra aussi faire preuve d'habileté lors de certains passages. Et comme le maniement de l'engin n'est pas trop évident, traverser une rivière sur des blocs de glace en mouvement ou éviter des hélices dans un tunnel n'est pas si simple...

Sang-froid

Chaque mission achevée vous donne accès à une épreuve spéciale qui permet d'augmenter les aptitudes du buggy. Mais en raison du comportement approximatif de l'engin et du manque de précision du viseur, il faudra faire preuve de sang-froid pour détruire 80 cibles mouvantes en deux minutes, ou effectuer un run sur des caisses...

Répétitives

Au final, grâce à sa réalisation soignée et ses bruitages arcade, Red Dog pourra séduire les amateurs de Doom-like. Mais le manque de précision du buggy complique singulièrement les missions, et l'intelligence artificielle limitée des ennemis rend les phases de jeu répétitives. Par contre, les nombreux modes Multijoueurs permettront aux adeptes du genre de se livrer à de longues heures de castagne.

Cette mission consiste à escorter un engin jusqu'au cœur de la base ennemie.

On est quelquefois amené à conduire d'autres engins. Ici, une sorte d'hydroglisseur.

AVIS OUI, MAIS...

On s'amuse bien avec Red Dog. Le jeu est beau, possède une ambiance travaillée, et certains passages où l'on shoote à tout-va procurent de bonnes sensations. Les épreuves d'habileté, où la conduite du véhicule prime, varient le jeu et permettent de se changer les idées. Malheureusement, tirer avec précision est difficile, et il y a des missions trop ardues qui découragent vraiment le joueur... Les fans de Doom-like s'amuseront bien avec ce titre, et les modes Multijoueurs sympathiques (mais pas exceptionnels) promettent de bonnes heures de shoot à plusieurs.

ZANO

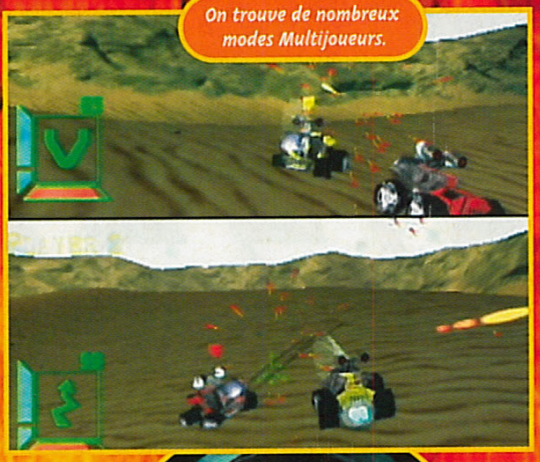
ÉPREUVES SPÉCIALES

Chaque mission complétée avec succès donne accès à une épreuve spéciale. On peut y découvrir les spécificités de sa machine et gagner de nouveaux accessoires. La plupart du temps, cela consiste à shooter des cibles, disputer des courses contre la montre ou apprendre à éviter des tirs adverses.

La première épreuve est une course contre la montre, avec quelques pièges...

Les épreuves de tir sont plus faciles en mode Sniper.

Pour réussir cette course, il faut récupérer des bonus de temps.



On trouve de nombreux modes Multijoueurs.

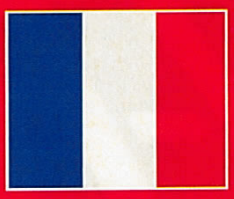
Le buggy est équipé d'un bouclier, on peut ainsi dévier les tirs adverses.

Chaque niveau se termine par un combat contre un boss.

AVIS OUI, MAIS...

Red Dog possède une esthétique qui ravira tous les fondus d'anticipation. En effet, certains passages du jeu rappellent les plus grands moments d'un certain Moebius. Les ennemis et les différents véhicules créent un univers singulier et plein de charme. Reste qu'un titre aussi travaillé aurait mérité plus de variations dans son déroulement, ainsi qu'une jouabilité un peu plus intuitive. Les commandes ne permettent pas une liberté de jeu totale. Au final, Red Dog est un jeu bourrin malgré la qualité de sa réalisation.

TOXIC



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : ARGONAUTS
- Éditeur : SEGA
- SHOOT THEM UP
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : VM
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 82%

Pas de cinématique d'intro, mais les menus sont clairs.

GRAPHISMES 91%

L'ensemble est fin et esthétique. Décors variés.

ANIMATION 88%

Pas de problèmes de ce côté-là. Quelques rares petits ralentissements.

MUSIQUE 85%

Elle colle bien à l'ambiance, mais manque un peu de pêche.

BRUITAGES 88%

Nombreux et très "arcade". On aime ou non...

DUREE DE VIE 87%

Pas mal de missions, d'épreuves spéciales, de bonus et un Multijoueur complet.

JOUABILITE 80%

Le véhicule est peu maniable et le viseur manque de précision.

INTERET 86%

Des qualités visuelles et sonores, mais le manque de souplesse du viseur et la difficulté de certaines missions déçoivent un peu.

Mégahit

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Après moult retards, Infogrames a pris le temps de peaufiner son V-Rally Dreamcast, plutôt que de se contenter d'une simple conversion "dépixelisée" du titre PS. Le résultat est à la hauteur de nos attentes, et c'est Sega GT qui a du souci à se faire...

Au premier abord, ce nouveau V-Rally semble proche de son prédécesseur sur Playstation: on retrouve les principales voitures du Championnat du monde, et le nombre de challenges et de circuits s'avère toujours aussi important... Ici, avec plus de 80 spéciales et une vingtaine de véhicules officiels (sans compter les quelques caisses cachées à découvrir au fil du jeu), la version Dreamcast a de quoi séduire les amateurs de pilotage tout-terrain. Le visuel est lui aussi à la hauteur: textures fines et colorées, jeux de lumière, vitesse et fluidité sont au rendez-vous. On regrettera juste le clipping incessant, et parfois surprenant, qui gâche légèrement l'ensemble. Mais bon, pas de quoi dramatiser. Les circuits sont très typés, notamment grâce aux reliefs particulièrement prononcés, et les effets météorologiques en accord avec le pays où se déroulent les courses s'avèrent particulièrement réalistes.

Du choix !

Plusieurs types d'épreuves sont proposés. Elles sont toutes divisées en trois niveaux de difficulté (Europe, World, Expert), et chacune possède ses caractéristiques et ses objectifs propres. Quatre voitures sont au départ des courses Arcade. Peu importe le classement à l'arrivée, il ne s'agit que de passer les check-points dans le temps imparti. Le mode Trophée, quant à lui, totalise les temps réalisés pour chaque spéciale; et, bien sûr, c'est le pilote ayant le moins regardé le paysage qui soulève la coupe à la fin... Enfin, le Championnat se dispute seul sur la piste, et reste, comme à l'habitude dans les V-Rally, réservé aux gros bras adeptes du temps scratch. On s'échauffe d'abord avec 16 spéciales niveau Europe avant de transpirer sur le pad avec les 24 pistes sinueuses du niveau World... Et pour finir, on s'auto-mutile avec les 36 spéciales étroites du niveau Expert, où les chocs diminuent considérablement les performances du bolide. Pour toutes ces épreuves, chaque montée dans la catégorie supérieure débloque un véhicule caché.

Une jouabilité modifiée

Autant être clair tout de suite, les voitures tiennent toujours la route comme des savonnettes sur une patinoire... Mais pour ce nouveau volet, les bolides semblent un peu plus en contact avec la route, notamment grâce aux quatre roues indépendantes qui réagissent à la moindre aspérité du sol. Cela dit, la majorité des courbes se négocient toujours en glissade, et il est toujours aussi facile de se rater si on ne suit pas les conseils du copilote... Cependant, la possibilité de régler la position, en hauteur et en profondeur, de la caméra derrière le véhicule permet de trouver son angle idéal, et ainsi de piloter un peu plus "à vue". Côté sensations, aucun problème, l'impression de vitesse est bien présente, et la puissance des véhicules se ressent presque dans le pad... Bref, ce nouveau volet a les moyens de répondre aux attentes des passionnés du genre, et la possibilité d'accéder aux trois compétitions en mode Multijoueur promet de bonnes heures de jeu entre amis...

UN VRAI MULTIJOUEUR

Jusqu'à quatre participants peuvent s'affronter à travers l'une des trois disciplines (Arcade, Trophy, Championnat). Seul le mode Championnat se joue chacun son tour, les deux autres compétitions opposent quatre véhicules simultanément. Spectacle garanti !

En mode 2 joueurs, l'ordinateur pilote les deux autres voitures.

En mode 4 joueurs, l'animation ne ralentit pas énormément. Seuls les carambolages font ramer le jeu.

AVIS OUI !

J'ai pris mon pied avec ce nouveau V-Rally. C'est beau, les tracés sont techniques et offrent un éventail de courbes variées. Les dernières courses vont vraiment rapides, et en plus c'est jouable ! Certes, certains circuits ardus surprennent au début, et les voitures ont tendance à se mettre rapidement sur le toit, mais au final, les sensations sont là. Il manque juste quelques voitures cachées et un championnat supplémentaires pour prolonger le plaisir. Alors, si après Sega Rally vous en voulez encore, V-Rally 2 vous comblera.

ZANO

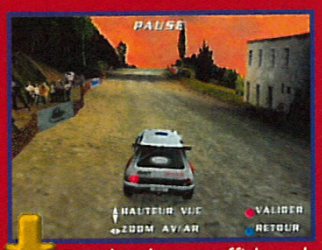
Les routes des Alpes sont particulièrement sinueuses. Et pour pimenter le tout, bien enneigées.

La grande majorité des virages se négocient en dérapage. Les adeptes du contre-braquage vont s'en donner à cœur joie.

Certaines pistes sont vraiment étroites, il faut souvent jouer des portières pour passer.

LE BON ANGLE

Outre les trois angles de vue extérieure prédéfinis et les trois caméras embarquées, il est possible de se concocter un angle sur mesure... Ainsi, en réglant la hauteur et la distance de la caméra par rapport à la voiture, on peut trouver un compromis entre bonne vision de la route et sensation de vitesse.



C'est dans le menu affichage de l'écran de Pause que l'on trouve les options de caméra.

La vue intérieure offre une grande sensation de vitesse, mais les terrains bosselés nuisent au pilotage.

La vue subjective est particulièrement délicate. Seuls les habitués y trouveront leur bonheur.

AVIS OUI, MAIS...

Voici donc une nouvelle version du jeu de voitures le plus flashy de l'univers. V-Rally 2 arrive sur Dreamcast à grands coups de graphismes détaillés et de circuits exotiques. La réalisation de ce soft est d'une qualité remarquable. La conduite est du niveau de la version Playstation, avec des sensations plus réalistes que dans V-Rally 1. Par contre, les différents modes, malgré quelques innovations remarquées, ne font pas décoller le soft vers des sommets de convivialité. Un bon jeu à l'esthétique remarquable, mais à la durée de vie un peu limitée.

TOXIC

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

MONSTRES D'HIER ET D'AUJOURD'HUI

Si les véhicules disponibles au début du jeu sont ceux qui concourent actuellement en Championnat du monde des rallyes, les voitures cachées que l'on gagne datent d'une autre époque. Ainsi, on peut faire reprendre du service à la prestigieuse 205 T16, la légendaire Alpine ou la mythique R5 GT Turbo...

Avec plus de 400 ch sous le capot, la 205 T16 reste l'une des meilleures voitures du jeu... malgré son âge.

L'Alpine est très efficace, mais son comportement routier délicat réserve bien des surprises.

La Subaru est nettement plus récente, mais elle reste une des plus performantes.

Un menu permet de contrôler sa progression et de visualiser les voitures gagnées.

Entre deux spéciales, vous disposez de 30 minutes pour effectuer quelques réparations sur votre véhicule.

Comme dans les précédents volets, les courses de nuit sur la neige font partie des spéciales les plus difficiles.

Une option permet d'effacer une partie, ou la totalité, des indications à l'écran.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EDEN STUDIO
- Éditeur : INFOGRAMES
- RALLYE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : VM
- Compatible : PURUPURU
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION — 90%

Cinématique réussie, menus clairs, écrans de chargement qui méritent le coup d'œil.

GRAPHISMES — 93%

Décors travaillés, lissés. Beaux effets de lumière. Modélisation des caisses superbe.

ANIMATION — 85%

La route et le décor défilent très vite. Clipping trop prononcé.

MUSIQUE — 75%

Absente au départ, il faut monter le volume. On dirait du Prodigy mal remixé.

BRUITAGES — 87%

Assez complets, ils varient avec les revêtements. Les moteurs sonnent bien.

DUREE DE VIE — 80%

Moins de dix heures. A plusieurs, le plaisir peut durer jusque tard dans la nuit.

JOUABILITE — 80%

Elle pardonne nombre d'erreurs. Mais gare aux dernières courses.

INTERET — 92%

Très clean, rapide et plus jouable que ses prédécesseurs, ce volet s'impose comme la nouvelle référence sur DC. Dommage qu'il soit si court.

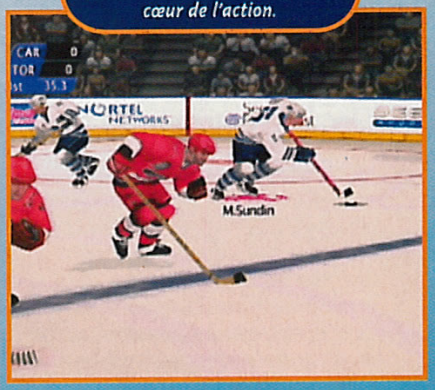
NHL 2K

Le sport est en vogue sur Dreamcast, et Sega semble bien décidé à faire un grand millésime de cette cuvée 2000. Ainsi, après l'excellent NBA 2K, c'est au tour de NHL 2K de débarquer...

On se la joue classique avec NHL 2K, car on retrouve les trois modes habituels des jeux de hockey, à savoir l'Exhibition, la Saison complète et les fameux Play-off. L'originalité n'est donc pas au rendez-vous. Sega semble avoir misé sur les capacités graphiques de sa console pour attirer les joueurs. En effet, avec une modélisation impeccable des hockeyeurs, leur ombre sur la glace, et une animation sans faille, on en prend véritablement plein les yeux. Les mouvements sont fluides, complets et réalistes, et, heureusement, il n'est pas trop difficile de diriger ses joueurs... On retrouve évidemment les équipes les plus célèbres du continent nord-américain, ainsi que l'ensemble des règles de ce sport. Les bastons font aussi partie du spectacle, ce qui est appréciable : une petite castagne de temps en temps ne fait pas de mal...

Une avalanche d'options

Avec le nombre d'options proposées, il est possible de configurer les parties à sa guise. On peut, par exemple, acheter des joueurs aux autres équipes, modifier leurs aptitudes et, bien sûr, changer leur position sur la glace. D'autres options permettent de planifier les matchs (durée, nombre d'équipes participant au championnat, niveau de difficulté...). De plus, grâce au nombre conséquent d'angles de caméra chaque joueur trouvera le bon compromis entre jouabilité et action.

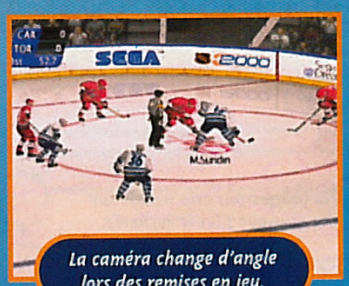


Certaines caméras proposées permettent de se retrouver au cœur de l'action.

Une réussite

Durant les matchs, le jeu est un tantinet répétitif et la vitesse ne permet pas toujours de bien gérer les phases d'attaque ou de défense. De ce fait, certaines actions sont un peu confuses. Heureusement, une option permet de réduire la vitesse globale du jeu, ce qui permet de jouer "moins musclé", et un peu plus stratégique. Au final, NHL 2K s'avère une réussite, même si le jeu manque un peu de variété et d'originalité. La réalisation est soignée, et l'ambiance typique des matchs de hockey s'avère bien retranscrite. Ce titre possède donc de gros arguments pour attirer les amateurs du genre.

Jouez collectif et forcez le gardien à ouvrir des angles de tir.



La caméra change d'angle lors des remises en jeu.

La profondeur de la patinoire est bien retranscrite.

Après un but, on a droit à un joli Replay.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- HOCKEY SU GLACE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURUPURU

PRESENTATION — 88%
Une cinématique sauvage à souhait. Menus fonctionnels.

GRAPHISMES — 90%
Très fins. La modélisation est excellente. La glace est superbe.

ANIMATION — 92%
Rien à redire : tout va vite, même trop vite parfois !

MUSIQUE — 80%
Discrète pendant les matchs, tonitruante pendant les pauses.

BRUITAGES — 80%
Complets et réalistes. Le speaker saoule à la longue.

DUREE DE VIE — 88%
Play-off, championnat complet, et mode Multijoueur... Costaud !

JOUABILITE — 86%
Bonne. Mais le jeu va quelquefois un peu trop vite.

INTERET — 87%
Des qualités visuelles et une ambiance très réalistes. Les adeptes du genre vont adorer.

AVIS OUI, MAIS...

Franchement, NHL 2K en met plein la vue ! La Dreamcast fait vraiment des merveilles. Les joueurs ressemblent à des joueurs et la patinoire à une patinoire, ce qui n'est pas négligeable ! Côté jeu, on assiste à de belles phases offensives, mais il est quelquefois difficile de construire son attaque (ou sa défense) tellement les persos bougent vite. Par ailleurs, la précision des tirs semble quelquefois aléatoire. Mais bon, il n'y a pas grand-chose à reprocher à ce titre qui, va sûrement combler les passionnés.

ZANO

YANNICK NOAH

ALL STAR TENNIS 2000

Voici la cuvée 2000 du soft de tennis officiellement parrainé par Yannick Noah. Montées au filet et smashs de volée s'enchaînent pour la plus grande satisfaction des milliers de fans en délire.

Une courte introduction assez rythmée accueille les joueurs. Les modes de sélection sont faciles d'accès et rudimentaires. Le mode Exhibition consiste, dans un premier temps, à choisir un joueur parmi les 32 disponibles (16 filles et 16 garçons – une sacrée fête en perspective !). Parmi ces joueurs se cache la crème des tennismen mondiaux et – oh surprise ! –, ce qui se fait de mieux dans l'univers de la presse du jeu vidéo. Ainsi, le redoutable A. Lacour n'est autre que notre bien aimé AHL, méconnaissable puisqu'il porte un short. Il faudra également choisir votre surface préférée et le pays où aura lieu la compétition parmi les dix proposés. La partie peut alors commencer.

Jeu, set et match !

Le mode Tournoi, comme son nom l'indique, vous permet de participer à une compétition dans l'un des dix pays. A vous de faire bonne figure dans les différents tours qui composent le tournoi. Le mode Saison propose un challenge vraiment relevé : il faut assurer des résultats sur la totalité de la saison officielle de tennis. Ce mode demande une grande régularité dans les résultats. Les options sont en nombre réduit, mais offrent quelque liberté dans le choix des caméras ou le déroulement des matchs. Les possibilités de coups sont assez variées. Ainsi, les lifts et les lobs s'enchaînent comme à la télé.

Le déplacement du joueur sur le court est un point important du jeu puisqu'il favorise une bonne prise de balle et aboutit par conséquent, un coup réussi. Le rythme des échanges est soutenu, à condition, bien entendu, de maîtriser les commandes. La gestion des effets apporte une dimension supplémentaire à la jouabilité, même si l'action est parfois un peu confuse.

Derrière ce joueur à la musculature stéroïdisée se cache notre vénérable AHL. Tu le crois, ça ?

Les plongeons de Noah sont particulièrement spectaculaires. Un grand athlète.

Le service et un des moments les plus importants de la partie. Prenez le temps d'ajuster une patate.

Les plongeons sont toujours de grands moments. La surface est dure, la réception sera délicate.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : UBI SOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- TENNIS
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -

PRESENTATION 82%
Des images pas très nettes sur une musique plutôt rythmée.

GRAPHISMES 85%
L'ensemble ne fait pas vraiment honneur à la Playstation.

ANIMATION 84%
Des mouvements un peu raides, mais quelques coups bien réalisés.

MUSIQUE 70%
Des thèmes sans surprise qui manquent de pêche.

BRUITAGES 70%
L'environnement sonore n'est pas des plus endiablés.

DUREE DE VIE 85%
Les modes de jeu ne sont pas variés, mais on peut s'éclater...

JOUABILITE 80%
Quelques graves imprécisions malgré les possibilités du pad.

INTERET 78%
Ce All Star Tennis n'est pas suffisamment abouti pour s'imposer comme une référence.

AVIS NON, MAIS...

Il est possible de prendre du plaisir à jouer avec ce All Star Tennis 2000. Reste que les coups et les déplacements des joueurs sont assez imprécis, si bien que l'intérêt général en prend un grand coup. La réalisation, malgré son bon niveau, ne peut pas à elle seule justifier l'achat de ce soft. Ainsi, seule la sensation de rapidité peut convenir aux joueurs les moins regardants quant à la qualité. Comme à l'accoutumée, le mode 4 joueurs est convivial, mais, là encore, l'imprécision de certaines phases de jeu entrave la liberté du joueur. Un jeu somme toute décevant malgré ses qualités.

TOXIC

N.GEN

Depuis Bravo Air Race, impossible de voir ne serait-ce que l'ombre d'une course d'avions. Un genre pourtant original. C'est l'équipe responsable de WipEout qui s'est chargé de combler cette lacune.

Les angles de caméra lors des Replays sont bien choisis.

Les anneaux verts et rouges vous donnent du Boost et de l'énergie supplémentaire.

Ngen Racing est une course d'avions, l'action se déroule donc dans les airs. Le genre n'est pas futuriste, et les modèles rappellent certains avions de chasse célèbres, comme le Rafale. Mais comment tracer un circuit dans les airs, vous demanderez-vous ? Le parcours est balisé par des lampes aux effets de lumière plutôt réussis. Ces dernières gênent néanmoins un peu la vision pendant la course. Au départ, les avions disponibles ne sont pas armés, mais dès la deuxième League, on commence à voir apparaître tout un arsenal sur les différents modèles. La course prend ainsi une dimension nouvelle. Mitrailleuses, roquettes et missiles constituent le gros de l'armement. Des anneaux verts et rouges jalonnent le circuit. En passant dans les anneaux verts, on récupère de l'énergie et dans les rouges, du Boost. Deux modes Solo sont disponibles, l'Arcade et le Ngen, dont le principe se rapproche des simulations automobiles. Les courses peuvent rapporter de l'argent qui servira à améliorer les performances de son appareil ou à en acheter d'autres. Pour résumer, Ngen contient tous les ingrédients d'un bon jeu de course, avec des modes Multijoueur et Carrière, mais il ne bénéficie pas de la réalisation technique d'un WipEout 3. Dommage...

On distingue mal les pourtours de la piste. Attention, si l'on rate deux points de contrôle de suite, c'est l'élimination.

Les virages sont parfois serrés et il faudra utiliser les aérofreins pour ne pas sortir du circuit.

AVIS OUI, MAIS...

Le principe de la course d'avions est plutôt bon. Hélas, si le jeu a été développé par l'équipe de WipEout il n'est tout de même pas du même acabit. Les graphismes sont nettement moins réussis. Par contre, au niveau de la jouabilité, on se rapproche de la célèbre course futuriste. Le gros problème du jeu se situe au niveau de la visibilité qui est loin d'être correcte. Quant aux lumières disposées le long du circuit, elles ont tendance à brouiller la vue.

SWITCH

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

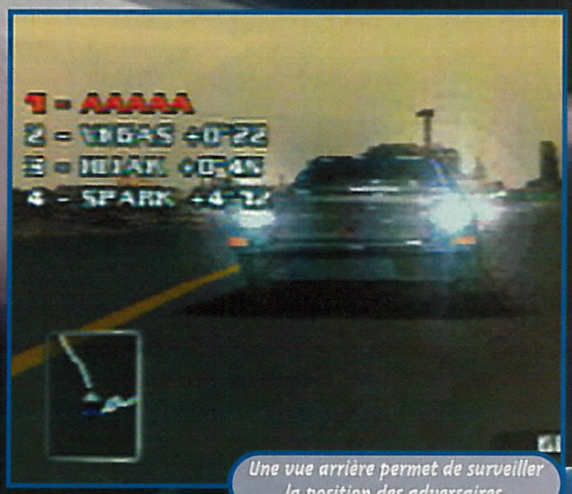
- Développeur : CURLY MONSTERS
- Éditeur : INFOGRAMES
- COURSE D'AVIONS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE

PRESENTATION	Des images de synthèse réussies. Menus quelconques.	81%
GRAPHISMES	Le jeu n'est pas vilain, mais les lumières des circuits fatiguent.	70%
ANIMATION	Ngen bouge bien, mais ça clippe.	80%
MUSIQUE	Bonne ambiance techno.	83%
BRUITAGES	Peu présents.	70%
DUREE DE VIE	De nombreux modes.	85%
JOUABILITE	Rien à redire. Peut-être plus précise en mode analogique.	89%

INTERET — Une course d'avions par les concepteurs de WipEout, mais moins réussie. **80%**

NEED FOR SPEED
PORSCHE 2000

Ce nouveau volet de la saga des Need for Speed est entièrement consacré à Porsche. Les courses poursuites avec la police ont quasiment disparu, mais le jeu propose maintenant un voyage à travers le temps. Du cabriolet de collection pour pépé, à la dernière Carrera qui jette un max, tous les bolides qui ont fait le succès de la marque sont présents...



Une vue arrière permet de surveiller la position des adversaires.

Tel un Gran Turismo, NFS Porsche 2000 propose dans un premier temps de se familiariser avec le comportement des bolides, grâce à une douzaine de petites épreuves de slalom et de courbes variées. Quelques voitures vous seront offertes pour récompenser vos performances... Ensuite, les pilotes peuvent se lancer dans le mode Quick Race qui propose divers challenges: une course aux drapeaux, au cours de laquelle il faut récupérer des symboles NFS dispersés sur les circuits avant le ou les adversaire(s), des courses uniques sur le circuit de son choix, et quelques courses poursuites avec la police... Jusqu'à quatre joueurs peuvent participer à ces épreuves.

Voyage dans le temps

Ensuite, il est temps de passer aux choses sérieuses avec le mode Evolution. C'est le mode principal, et c'est aussi celui qui offre le plus d'intérêt. La partie commence dans les années 60-70, sur fond de musique rétro, et les menus arborent une teinte grisâtre. Trois types de compétitions sont alors accessibles: un Championnat divisé en trois catégories de puissance sur trois circuits, un mode Week-end confrontant des voitures identiques, et enfin un mode Racing pour utiliser les voitures de course. Chaque victoire fait grimper votre pactole, qui vous permettra d'acquérir de nouveaux modèles plus puissants, mais aussi d'entretenir votre véhicule. En effet, pendant les courses, les carrosseries se déforment, les freins s'usent, et le moteur devient moins performant si les chocs sont trop violents... Une conduite souple et sûre est donc de rigueur si l'on ne veut pas se ruiner en réparations, et par conséquent se retrouver dans l'incapacité de changer de voiture.

Rock'n'roll

Après avoir remporté le championnat Classique, on accède à l'Age d'or, c'est-à-dire aux années 80, et les bolides qui font leur apparition deviennent de plus en plus performants. Les musiques sonnent à présent "rock'n'roll", et les menus deviennent colorés. Là encore, les épreuves sont les mêmes, mais un nouveau circuit est accessible en mode Championnat. Enfin, on termine avec l'époque Moderne. Sur fond de musique techno, on trouve les dernières Porsche au catalogue, comme, par exemple, la célèbre 911 GT3, ainsi qu'un nouveau circuit dans le mode Championnat. Ce qui fait passer à cinq le nombre d'épreuves pour chaque catégorie de puissance.

Inégal

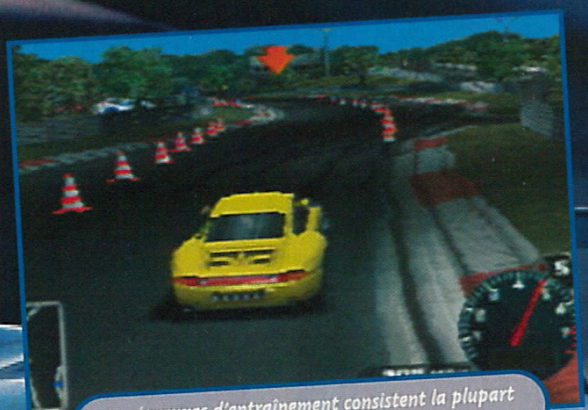
Côté graphismes, NFS Porsche 2000 est inégal. Si certains circuits sont typés et originaux, d'autres ne sont pas très réussis. L'animation manque un peu de fluidité, et, en vue extérieure, la sensation de vitesse n'est pas au rendez-vous. Par contre, la vue intérieure est très rapide, mais la caméra est placée beaucoup trop bas, ce qui gêne considérablement le pilotage. Au final, l'intérêt principal de ce titre réside dans la variété des épreuves, le nombre de circuits accessibles, ainsi que dans la grande quantité de véhicules accessibles...

AVIS MOUAIS...

J'aime bien le concept du jeu. En traversant les époques, les menus, les musiques et, bien sûr, les voitures évoluent. Mais pad en main, le pilotage n'est pas très exaltant et les circuits finissent par se ressembler. Le comportement des bolides ne reflète pas la réalité, et le manque d'impression de vitesse est parfois frustrant. De plus, quelques bogues viennent gâcher les courses, et les épreuves de nuit sont étranges: les phares n'éclairent pas la route. Certes, il y a beaucoup de voitures et de circuits, et les challenges sont intéressants, mais sur PS il y a mieux dans le genre.

ZANO

Les voitures de course se conduisent sur des circuits spéciaux. Chaque concurrent possède la même voiture.



Les épreuves d'entraînement consistent la plupart du temps à slalomer entre des plots.

Le modèle haut de gamme de l'époque "Moderne", est une Porsche de type 24 heures du Mans.

TROIS GÉNÉRATIONS

Une évolution des performances du moteur et une amélioration de la tenue de route sont particulièrement perceptibles lorsqu'on avance dans le jeu. Entre le premier modèle que l'on achète et la deuxième génération de véhicules, la différence n'est pas très marquée. Mais lorsqu'on arrive aux derniers modèles du constructeur allemand, il devient nécessaire de réviser les distances de freinage et les vitesses dans les virages...

Les performances de la première Porsche permettent d'admirer le paysage...

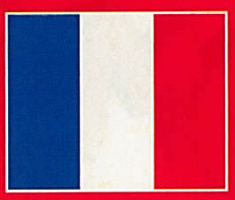
A l'époque de "l'Age d'or", les choses se corsent... Les bolides dépassent les 190 km/h.

Enfin, à l'époque "Moderne", les bolides deviennent nettement plus nerveux. Détruire sa caisse devient particulièrement facile.

AVIS OUI, MAIS...

Ce nouveau Need for Speed ne manque pas de bonnes idées. Le fait de pouvoir évoluer à travers les époques et découvrir ainsi les différents modèles Porsche est à la fois ludique et instructif. Le gameplay permet une conduite relativement agressive et certains véhicules autorisent une prise de risques importante. Toutefois, j'ai été un peu déçu par les graphismes et par certaines caméras mal placées. Avec le nombre de titre auto ce mois-ci, la guerre s'annonce sanglante.

SWITCH



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANCAIS

- Développeur : EA
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- COURSE DE PORSCHE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK MULTITAP
- Vibrations : FAIBLES

PRESENTATION 87%

Une cinématique moyenne et des menus réussis qui changent avec les époques.

GRAPHISMES 85%

Certains décors sont réussis et assez fins, d'autres pixélisent ou sont ternes...

ANIMATION 80%

En vue intérieure, tout va très vite, mais la fluidité n'est pas au rendez-vous...

MUSIQUE 88%

Elle varie avec l'époque : rétro au début, rock ensuite, et techno pour terminer.

BRUITAGES 70%

Les moteurs ne sont pas bien imités. Les autres bruitages sont trop rares.

DUREE DE VIE 85%

Le nombre de circuits et de caisses est satisfaisant. Des modes variés.

JOUABILITE 86%

La conduite n'est pas difficile. Quelques circuits boueux demandent de l'adresse.

INTERET 82%

Une bonne idée, mais la réalisation ne suit pas. Avec plus de 75 modèles et une vingtaine de circuits, on se fait plaisir un moment.

TOMBI! 2

AVIS NON !

C'est étonnant ! Tout ce que je reprochais au premier épisode se retrouve dans cette suite... La jouabilité ne me plaît toujours pas. Si le personnage répond plutôt bien à nos exigences quand ses pieds touchent le sol, il n'en est pas de même lorsqu'on tente de le faire sauter pour atteindre un point précis. Je ne comprends toujours pas comment il est possible de proposer des jeux qui manquent autant de précision. Ça m'énerve, ça !

NIIICO

Tombi !, testé dans le numéro 80 de Consoles+, revient sur Playstation. Cette suite, astucieusement intitulée Tombi 2, garde les mêmes saveurs : graphismes colorés, pointe d'humour, plates-formes 3D mâtinées d'aventure... mais aussi, hélas, prise en main douteuse.

Une séquence arcade : une course contre la montre en chariot dans une mine.

Quand un changement de plan est possible, deux flèches apparaissent.

Dans cette nouvelle aventure, Tombi va devoir sauver sa bien-aimée des griffes d'une bande de malfrats. N'écoutant que son cœur et son courage, Tombi se lance à son secours. Un scénario riche, comme dans la plupart des jeux de plates-formes. Dans son principe, Tombi 2 reste absolument identique au précédent épisode, seuls les graphismes ont gagné en qualité, bien qu'ils soient très souvent pixélisés. Tombi évolue dans des décors tout en 3D et doit accomplir diverses missions qui lui permettront de poursuivre sa quête. Ici, pas question de se promener où l'on veut : le personnage est cantonné dans un couloir de jeu. On ne peut aller que vers la droite ou la gauche. A de rares exceptions, le joueur pourra néanmoins choisir de changer de plan, et ainsi d'orientation (comme dans le jeu Klonoa). La caméra s'oriente alors d'elle-même, et la vue redevient de profil.

De nombreuses missions

A la différence des classiques jeux de plates-formes, où l'on se contente d'avancer et de sauter, on doit remplir de nombreuses missions. Dès le départ, par exemple, on nous demandera de trouver de l'eau pour éteindre un incendie, de mettre la patte sur plusieurs crabes d'or, ou encore de récupérer un rouage pour abaisser un pont. Attendez-vous donc à avancer lentement et à effectuer de nombreux allers et retours entre les différents niveaux. Au fur et à mesure qu'il avance dans le jeu, Tombi récupère des objets qui étoffent sa panoplie d'actions : armes ou plumes spéciales pour faire des sauts plus longs en sont le meilleur exemple. Toutefois, la prise en main reste très délicate lors de ces sauts.

Le manque de précision des sauts vous rendra fou, surtout dans ce genre de situation.

En grimpant à certaines chaînes, on ouvre des portes ou on fait descendre des plates-formes.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : WHOOPEE
- Éditeur : SONY
- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI 1 BLOC
- Compatible : PAD ANALOG. DUAL SHOCK

PRESENTATION 75%
Une séquence en images de synthèse, des options claires.

GRAPHISMES 80%
Le personnage est modélisé en 3D et les couleurs sont pétantes.

ANIMATION 80%
Les persos bougent bien. Pas de ralentissements.

MUSIQUE 30%
Pénible. Pauvres oreilles !

BRUITAGES 78%
La version testée était en anglais. Espérons une traduction.

DUREE DE VIE 85%
On avance étape par étape. Certaines énigmes sont coton.

JOUABILITE 75%
Prise en main rapide. Les sauts manquent de précision.

INTERET 81%
Identique au premier volet, Tombi 2 ne décevra pas ceux qui ont aimé le jeu autrefois.

ECLECTIC Multimedia

WWW.ECLECTIC-VG.COM
Tél: 00 32 2 703 02 05
Fax: 00 32 2 726 67 55

AVIS AUX PROFESSIONNELS

Une Gamme d'accessoires complète, de qualité & originale!

NEW

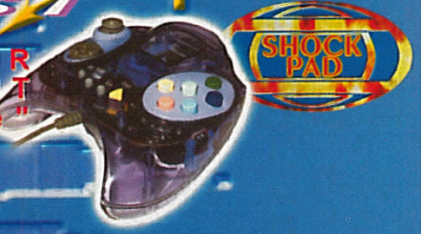
Sur DREAMCAST

DC Mem Cards

Des cartes mémoires économiques pour sauvegarder ses jeux. Pas de fioriture inutile, seule la capacité de stockage est privilégiée pour un imbattable rapport qualité / prix. Disponible en versions 1M , 2M & 4M sans compression de données pour assurer le stockage des données à long terme.

Encore disponible: Nexus 4M & 16M connectables à un PC pour échange de sauvegardes par email!

"MOTEUR VIBRANT intégré"



Manette avec Moteur Vibrant INTEGRE et port "VMS" Design ergonomique et sympa! L'Ultime arme du joueur!

Finie la mode du blanc! Colorez la DC!

PUCE DREAMCAST en 4 fils! Pas de patte à désouder sur la carte, Montage Hyper Simple en moins de 10 minutes! 100% Compatible avec tous les titres et toutes les Consoles!

Cable RGB Audio. Améliorez le rendu de votre image

Un Vibreur de qualité léger et puissant

Sur GAME BOY

Une lampe flexible & modulable à souhait pour la Gameboy Color!

Sur GAME BOY

GB UNIVERSAL LINK CABLE

Avec le câble universel 4 têtes, les joueurs Gameboy peuvent tous s'affronter entre eux sans distinction de consoles. Compatible à la fois Gameboy classique, Pocket & Color.

Sur PSX

MULTIPAD

Adaptateur 4 joueurs en forme de mini-PSX. Look hyper sympa!

Connectez la manette PSX au PC! Compatible "Dual Shock"™

Memory Card 1M

Cartes mémoires d'une qualité de fabrication exemplaire pour assurer le stockage des sauvegardes sur le long terme.

Des Prix alléchants, Des Conditions de paiement avantageuses... Contactez-nous!

Les produits ECLECTIC Multimedia sont disponibles chez:

addon

Start Games www.startgames.com

Alliance Multimedia

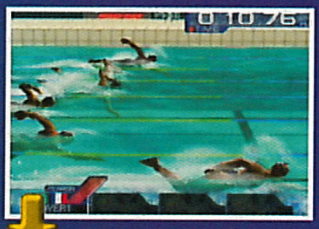
STACK GAMES ACHAT-VENTE-ECHANGE

Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

RAYON PRO

Certaines épreuves sont particulièrement retorses et il faut beaucoup de concentration pour en venir à bout. Voici quelques exemples d'épreuves pièges où il faut surtout essayer de réaliser un maximum de points.

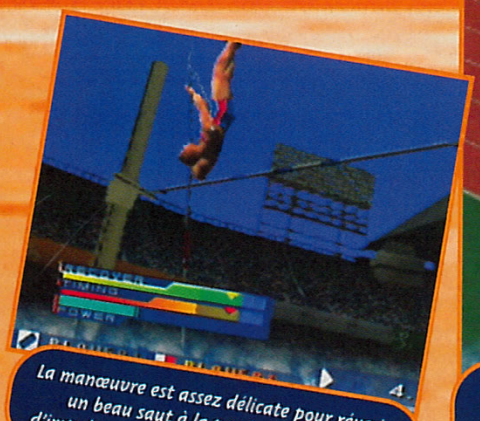
La barre fixe. Il est difficile d'enchaîner des figures époustouflantes dans cette épreuve, et il faut le bon tempo pour réaliser les figures imposées. Utilisez le bouton Z et le pad directionnel pour enchaîner les mouvements.



Le 100 mètres nage libre. Réservée aux pros du pad, cette épreuve demande de la force dans les doigts et une endurance certaine. Le départ est très important, alors soyez vigilant.

Le 110 mètres haies. Il faut un excellent tempo pour appuyer en rythme sur les boutons C-Droit, C-Gauche et Z du pad. Les haies sont vraiment délicates à passer.

Le lancer du marteau. C'est une épreuve assez difficile. Il faut, au bout des 5 tours d'élan, propulser l'engin avec un angle de 45°. Un peu d'entraînement s'impose.



La manœuvre est assez délicate pour réussir un beau saut à la perche. La vitesse d'impulsion est le facteur le plus important.

Le 100 mètres plat est l'épreuve reine de ce jeu. Il faut tenir un rythme d'enfer jusqu'à la ligne d'arrivée.

Intern Track a summer

Les dieux du stade sont de retour sur N64 dans une toute nouvelle édition de Track and Field, l'illustrissime simulation d'athlétisme. Cette nouvelle mouture est entièrement dédiée aux jeux Olympiques d'été. Et c'est sur une piste surchauffée par la chaleur caniculaire que vous entrerez dans la légende.

Les détails sont nombreux et le confort visuel est de premier ordre.

Ce Track and Field Summer Games réserve des émotions fortes à tous les amoureux d'athlétisme et de compétitions de haut niveau. Le jeu ne possède pas d'introduction à proprement parler, mais des menus de sélection distingués et simples. Le mode Trial permet de participer à l'une des dix épreuves que propose le jeu. Au programme des réjouissances, le saut en hauteur, l'haltérophilie, le javelot, le 110 mètres haies, le 100 mètres nage libre, le lancer du marteau, le saut à la perche, la barre fixe, le saut en longueur et le 100 mètres plat.

Riche et complet

Le mode Championship est la véritable attraction de ce nouveau titre de Konami. Les épreuves s'enchaînent comme dans une vraie rencontre d'athlétisme, et il faut assurer de bons résultats pour bien figurer au palmarès final. Les participants ont le choix entre douze nations parmi les plus représentatives de l'athlétisme de très haut niveau.

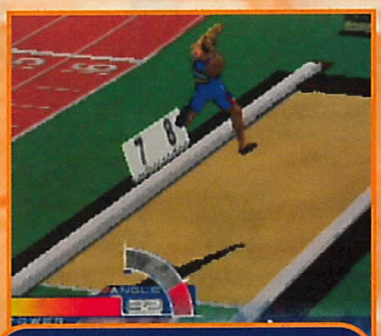
Épreuves secrètes

Les commandes de la Nintendo 64 répondent bien et l'interface du jeu est particulièrement bien pensée. Vous devez enchaîner les mouvements et les actions au pad pour exécuter, avec un parfait tempo, les gestes imposés. Il faut beaucoup de concentration et de réflexes pour faire bonne figure dans les différentes épreuves. Une explication précise des commandes vous est donnée avant chacune des épreuves pour profiter pleinement de la compétition. Une fois les records battus, vous accédez à des épreuves secrètes qui relancent l'intérêt de la partie. Le mode Multijoueur, jusqu'à quatre en simultané, permet des parties d'anthologie. La compétition est vraiment âpre et les défis s'enchaînent allégrement. Tout dans ce Track and Field Summer Games est tourné vers le spectacle. Les graphismes et la jouabilité sont étudiés pour procurer un maximum de sensations et le réalisme atteint un tel niveau qu'on s'attend à ressentir la sueur des athlètes perler à travers le pad...

AVIS OUI

Incontestablement, ce Track and Field est une réussite sur le plan graphique. Les participants ne manquent pas d'allure, et l'animation procure des sensations visuelles inédites. Mais le véritable point fort de cette simulation se situe dans la grande souplesse des commandes et la parfaite utilisation du pad. Les figures et les exploits s'enchaînent facilement, à condition de maîtriser les finesses nécessaires pour battre un record du monde. Votre nervosité et vos réflexes seront mis à rude épreuve dans ce jeu qui fait la part belle au réalisme et au spectacle.

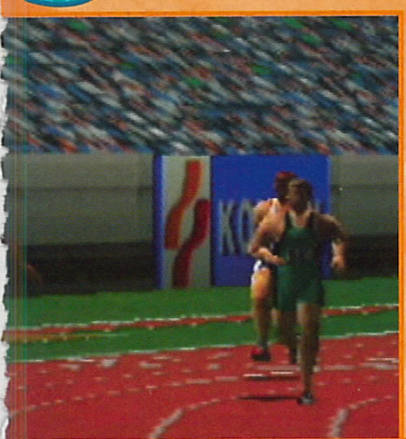
TOXIC



La course d'élan est primordiale lors du saut en longueur. Attention à la réception.

ational nd Field games

Les replays sont vraiment efficaces. Le spectacle est total, surtout lorsque le record du monde est battu.

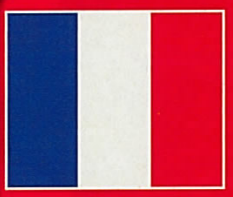


Les graphismes sont vraiment agréables. La Nintendo 64 est à la fête.

AVIS OUI, MAIS...

Lorsque l'on joue seul, et que l'on fait le tour des différentes épreuves en mode Championnat, on s'ennuie un peu. Par contre, à plusieurs, la durée de vie du titre devient presque infinie tellement c'est l'éclate. Les pads en prennent plein la poire et les crampes au poignet et aux doigts ne tardent pas à venir... D'un autre côté, les graphismes sont très réussis, et la bande-son plonge immédiatement les joueurs dans l'ambiance. Bref, un titre fait pour le Multijoueur et un jeu comme on aurait aimé en voir plus souvent sur la Nintendo 64...

ZANO



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- SIMULATION D'ATHLÉTISME
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 70%
Des écrans de sélection précis et des menus simples.

GRAPHISMES 90%
Bon confort visuel.

ANIMATION 92%
Les mouvements sont bien rendus. Fluidité et souplesse au rendez-vous.

MUSIQUE 85%
Les thèmes n'ont rien d'innovant. Rien que du classique.

BRUITAGES 89%
La foule réagit avec enthousiasme à vos exploits.

DUREE DE VIE 94%
Des heures de jeu en mode Championship. Le fun absolu en mode Multijoueur.

JOUABILITE 92%
Les commandes sont bien utilisées et les actions s'enchaînent facilement.

INTERET 91%

Même s'il ne concerne que les jeux Olympiques d'été, ce titre comblera les amoureux de sport et de sensations fortes!

POWER STONE 2

MARCHAND DE TAPIS

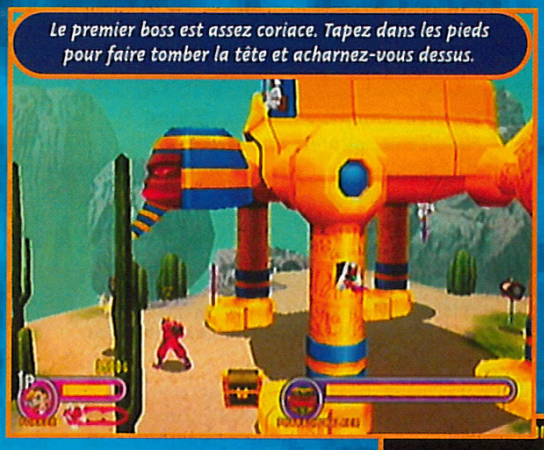
Quand vous aurez ramassé un peu de thunes et des objets intéressants, rendez visite à cette charmante dame. Elle a des marchandises alléchantes dans son catalogue. Ensuite, vous pourrez même lui demander de passer vos possessions dans sa machine à fusionner, afin d'obtenir de nouveaux objets.

Power Stone a fait partie de la première vague de jeux vitrines de la Dreamcast. Presque un an après sa sortie japonaise, voici ce nouveau jeu de baston 3D de Capcom, pas comme les autres.

Power Stone 2 reprend le principe efficace du premier épisode, à savoir la "bagarre de rue". Tous les éléments du décor peuvent servir d'arme ou de protection. Des caisses, des tonneaux, des poutres, des chaises, des flingues, des épées... tout ! Pour sortir les Furies, il faut récolter trois Power Stone. Dans cet épisode, plus de quatre seront disponibles, en fonction du nombre de joueurs. Des personnages inédits font leur apparition, tels Pete, le petit garçon en bois, Julia, la pimbêche en robe mousseline, Gourmand, le cuisto pas tendre, et Accel, le cow-boy masqué. Avec les anciens persos toujours présents, cela fait douze héros disponibles au début du jeu. Ajoutons que la succession des décors n'est plus linéaire et qu'après certains combats, vous aurez le choix entre deux passages différents.

Modes et travaux

Pour allonger la durée de vie, une batterie de modes différents ont été élaborés. En plus du mode basique, où l'on joue à un contre un, vous trouverez un mode Arcade, où vous pourrez vous éclater (au propre comme au figuré) à quatre en même temps. Enfin, pour la bonne bouche, le mode Aventure est sans conteste le plus intéressant. Le but est d'aller le plus loin possible (uniquement seul contre un adversaire), et de récolter le plus d'argent et d'objets spéciaux. Ensuite, vous pourrez faire vos courses chez l'Arabe ou le Chinois du coin, et même faire des combinaisons avec les objets en votre possession. Attention, les mélanges ne donnent pas forcément de résultats satisfaisants, alors faites preuve de bon sens et d'imagination. Le jeu est équipé d'une fonction Network pour jouer en réseau. Mais, ayant testé Power Stone 2 en nos belles contrées, nous n'avons pas pu évaluer cette option.



Le premier boss est assez coriace. Tapez dans les pieds pour faire tomber la tête et acharnez-vous dessus.

Avant d'arriver au big boss de fin, une armée de bonshommes en bois essaiera de vous arrêter.

Il y a plus de trois pierres disponibles. Plus besoin d'aller chercher l'adversaire pour sa transformation.

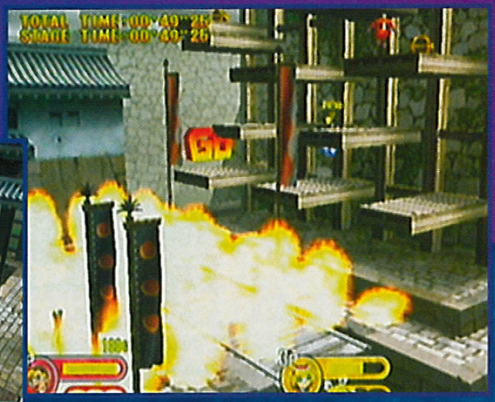
AVIS OUI !

L'année dernière, le côté primaire, mâtiné d'un minimum de tactique, de Power Tonne m'avait séduite et l'impatience me rongeait en attendant ce deuxième épisode. Dans ce nouveau volet, l'aspect bordélique me correspond complètement. Les décors, divisés en plusieurs parties, ajoutent leur grain de sel, surtout quand on est obligé de passer de l'une à l'autre. Malgré cela, Power Tonne 2 n'arrive pas à me passionner au point d'y passer des journées entières. Même avec tous les modes disponibles, on se lasse au bout du compte.

GIA

LE JEU À QUATRE

En mode 4 joueurs simultanément, la caméra est placée très loin. Du coup, les persos qui se tapent dessus à l'écran sont tout petits. C'est un bordel monstrueux et, pour s'y retrouver, il faut avoir l'œil. Parfois, il faudra courir d'un point à un autre, sous la menace d'une grosse boule de pierre ou d'un incendie envahissant. N'hésitez pas à bousculer les autres pour qu'ils tombent dans les pièges...



On retrouve les Furies fétiches de chaque perso.

S'amuser près des bords est un exercice périlleux.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- BASTON 3D
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 80%

Une intro sans prétention, qui ne cherche pas à éblouir. Pas vraiment recherché.

GRAPHISMES 85%

C'est propre, clair et incisif. Les couleurs sont éclatantes.

ANIMATION 92%

Ça bouge dans tous les sens. Même à quatre, l'action reste rapide et vive.

MUSIQUE 75%

Pas très variée, pas très mélodieuse, elle ne brille pas par sa qualité.

BRUITAGES 90%

Les cris, les baffes et les explosions sont terribles. Les bruitages sont bien rendus.

DUREE DE VIE 82%

Malgré les nombreux modes, on en fait vite le tour.

JOUABILITE 85%

Un peu brouillonne quand quatre persos sont à l'écran, mais on s'y fait.

INTERET 88%

Malgré toutes ses innovations et sa réalisation soignée, Power Stone 2 ne retrouve pas la pêche du premier épisode. Mais c'est un excellent défouloir!

AVIS OUI, MAIS...

Dans ce deuxième volet, les innovations sont en nombre. Les graphismes, sans être de la qualité d'un SoulCalibur, sont variés, détaillés et colorés. De plus, les niveaux découpés et les gigantesques boss sont autant d'éléments qui surprennent. Pour ce qui est du mode Aventure, il est original et fun (course, slalom, escalade, natation), mais il souffre d'une durée de vie bien trop réduite : on en vient à bout en une demi-heure. Enfin, à quatre, le jeu saccade et ralentit lorsque les pouvoirs fusent à l'écran. Si rien ne vous intéresse ce mois-ci, laissez-vous tenter.

KAEL

Utilisez les mitraillettes disponibles dans certains décors pour canarder l'adversaire.

STREET FIGHTER EX PLUS

Les Bonus Games du mode Arcade permettent d'obtenir des avantages pour les combats suivants.

Si vos victoires sont fulgurantes (Super Finish), de nouveaux combattants viendront vous défier.

Pour une fois, les éditeurs n'ont pas chômé. Quatre mois après sa sortie japonaise, Street Fighter EX arrive en France. Switch, qui ne s'est pas remis de ses précédentes raclées, en tremble d'avance. Trop chanmaille©.

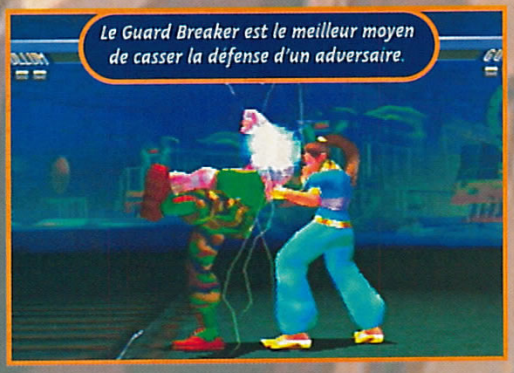
Inutile de vous rappeler ce qu'est Street Fighter. Pour cet épisode, Ryu, Ken et leurs amis ont quitté leur corps plat pour goûter aux joies de la 3D (ahhhh... Chun-Li). Par rapport au précédent épisode, les graphismes ont nettement évolué, et on est surpris par les nombreux effets spéciaux qui inondent l'écran. Dans ce deuxième volet polygonal, le principe reste le même. Il faut terrasser ses adversaires à grands coups de Combos et de Super Pouvoirs.

Jouabilité 2D

Ce jeu se démarque des autres titres du genre par sa jouabilité proche des versions 2D de Street Fighter. En effet, malgré une large aire de combat, les adversaires se font face, et il n'est pas possible de passer sur le côté afin d'esquiver une attaque. Il faut donc sans cesse se protéger (maintenir Arrière enfoncé). Quant au système de Combos, il est toujours aussi simple, et se découpe en plusieurs variantes : soit vous enchaînez des coups de faible puissance, soit vous envoyez une super attaque grâce à votre barre d'énergie en haut de l'écran, soit vous passez en mode Excel. Dans ce dernier cas, vous disposez de quelques secondes pour envoyer un maximum de gnons.

Du classique

Pour ce qui est des modes, ils sont très classiques. Vous retrouvez les habituels et indispensables Arcade et Versus (pauvre Switch...), ainsi que le Training dans lequel on peut réviser ses Combos. Enfin, le Bonus Game propose des petits jeux dans lesquels il faudra faire preuve de rapidité et d'agilité, comme sur Super Nintendo. Marrant deux minutes, mais pas plus !



Le Guard Breaker est le meilleur moyen de casser la défense d'un adversaire.

AVIS OUI, MAIS...

Depuis la version Super Nintendo, je suis de très près la saga Street Fighter. Mais trop de jeux tuent le jeu, et cette série est devenue sans vie devant l'inflation de versions. De plus, les nouveaux personnages ne sont pas assez innovants (c'est tous des Ryu). Mais ce volet est tout de même mieux que les précédents, et la jouabilité est une référence en la matière. Les fans ne se sentiront pas dépaysés. Et puis désormais, grâce à Switch, je redécouvre les joies du Perfect. Merci, mon ami.

KAEL

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : VIRGIN
- BASTON 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION	Rien de transcendant.	80%
GRAPHISMES	Les persos ont été affinés. Décors en 2D inchangés.	88%
ANIMATION	Beaucoup plus lente que la version japonaise.	85%
MUSIQUE	Enfin du nouveau ! Les thèmes, sont vraiment pêchus (°Ivan).	89%
BRUITAGES	On prend les mêmes, et on recommence !	86%
DUREE DE VIE	A deux, proche de l'infini.	90%
JOUABILITE	Si le jeu n'était pas si lent, elle serait quasi parfaite.	87%

INTERET 84%

SF est un bon jeu, mais la saga s'essouffle. Il serait temps de changer de filon.

Concours RAYMAN 2

A GAGNER :

26 jeux Rayman 2 Dreamcast

2 Dreamcast

26 tee-shirts Rayman 2

46 stylos Rayman 2

Joue et gagne

3615 TCPLUS*

ou

08.36.68.11.41*

CONSOLES+

Dreamcast

EXTRAIT DU RÈGLEMENT : Ubi Soft et Consoles+ organisent un concours du 31/05/00 au 22/06/00. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08 36 68 11 41* ou par minitel sur le 3615 TCPLUS*. Les gagnants seront déterminés d'après les 50 meilleurs scores obtenus sur 08 36 68 11 41* et les 50 meilleurs scores obtenus sur 3615 TCPLUS*. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles+, Concours Rayman 2, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris cedex 15.

www.ubisoft.fr

Ubi Soft

© 2000 Ubi Soft Entertainment - © SEGA and Dreamcast are registred trademarks of Sega Enterprises, Ltd. - * 3615 et 08 36 68 : 2,23 F/min

EURO 2000

A l'occasion de la compétition majeure de football de cette année, à savoir l'Euro 2000, Electronic Arts surprend tout le monde avec une version spéciale de Fifa. Ce n'est un secret pour personne, l'appât du gain dirige le monde.

Les corners sont assez précis. Il est possible de sélectionner les joueurs receveurs grâce aux boutons du pad.

Comme dans toute simulation de foot qui se respecte, l'introduction propose quelques belles images de sportifs en short qui se la donnent grave en courant après un ballon.
La réputation d'Electronic Arts dans le domaine de la précision statistique n'est pas démentie avec cet Euro 2000. Les modes de jeu, au nombre de cinq, sont complets et précis. Le Match amical vous offre la possibilité de choisir les équipes les plus importantes d'Europe et de participer à une rencontre rapide. Le mode Euro 2000 vous place dans les conditions exactes de la compétition qui se disputera cette année en Hollande et en Belgique. Le mode Défi permet à huit joueurs de participer à un tournoi rapide où les sensations sont extrêmes. Le mode But en or oppose deux équipes qui vont devoir atteindre un nombre de buts fixé au préalable. Quant à la partie intitulée "mise en jambe", elle vous permettra de saisir toutes les finesses techniques présentes dans cet Euro 2000 grâce à des figures imposées. Tout, dans ce nouveau soft, est orienté vers la simulation pure et dure. Les statistiques sont d'une précision remarquable, et la possibilité de gérer et d'élaborer des stratégies pour chacune des équipes constitue le gros point fort.
L'environnement des matchs est particulièrement soigné et le souci du détail omniprésent.

Les caméras sont placées judicieusement. Choisissez celle qui vous permet de jouer le plus librement.

Une demi-réussite

Reste que ce successeur de Fifa 2000, malgré certaines innovations, pâtit des mêmes défauts que son prédécesseur. L'esprit du foot spectacle n'est pas au rendez-vous, et cela malgré de nombreux aspects réalistes. Au final, côté game-play, cette simulation ne correspond pas plus à un jeu de foot qu'à une simulation de hockey. Il faut se contenter de réaliser des actions convenues et redondantes pour marquer. L'intelligence artificielle s'avère un peu limite, ce qui réduit d'autant l'intérêt général. Un soft bien aseptisé et sans relief, à réserver exclusivement à ceux qui s'intéressent plus à l'emballage qu'au contenu.

Euro 2000 ne permet pas une grande diversité d'actions, mais parfois le spectacle vaut le coup d'œil.

Les graphismes ne manquent pas de charme. Le niveau de détail est très important.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EA
- Editeur : EA
- SIMULATION DE FOOT
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION 90%
De beaux footballeurs et une musique house-techno-D.J.

GRAPHISMES 92%
Les détails sont nombreux et réalistes. Un travail de qualité.

ANIMATION 75%
La vitesse est enfin bien sentie, mais beaucoup de saccades.

MUSIQUE 85%
Des thèmes hyper sérieux qui donnent un côté un peu grave.

BRUITAGES 85%
Assez discrets. Les commentaires sont une fois de plus déplacés.

DUREE DE VIE 89%
Des heures, malgré l'absence d'équipes extra-européennes.

JOUABILITE 60%
Un scandale une fois de plus. Le jeu est répétitif et sans saveur.

INTERET 81%
De beaux graphismes et des statistiques précises pour un titre qui oublie l'essentiel: le jeu.

AVIS NON, MAIS...

Cet Euro 2000 possède une esthétique attirante. Les joueurs sont bien modélisés et l'environnement des matchs est particulièrement classe. C'est donc dans le domaine de la jouabilité et de la profondeur que le problème se pose. Euro 2000 se joue dans une imprécision quasi totale: les centres sont aléatoires et il est vraiment impossible d'élaborer un style de jeu singulier. Certes, Euro 2000 possède une vitesse convenable, mais l'aspect répétitif des actions mine le plaisir de jouer. Fans de simulations réfléchies, passez votre chemin. Mordus de stats et de beau jeu stérile, à vos manettes!

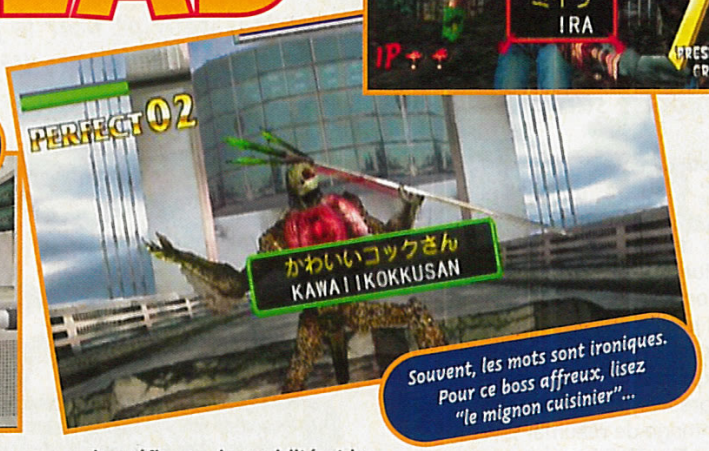
TOXIC

THE TYPING OF THE DEAD

Si vos réflexes sont assez aiguisés, vous pourrez débloquer des modes sympas – comme les grosses têtes –, et avoir l'apparence d'un zombie.

Après l'énorme succès de The House of the Dead 2 sur Dreamcast, Sega joue la carte du délire avec The Typing of the Dead.

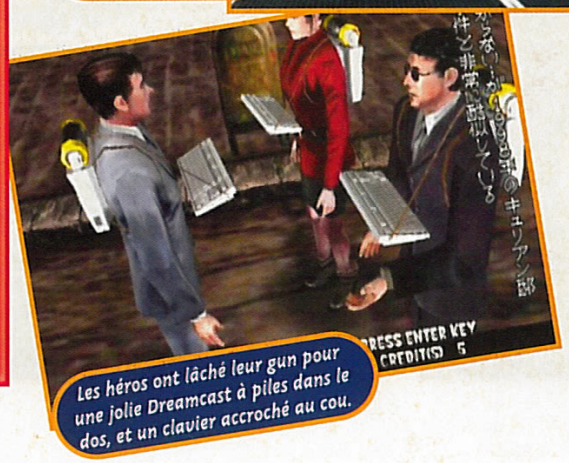
Le mode Tutorial est incontournable pour apprendre l'emplacement des touches.



Souvent, les mots sont ironiques. Pour ce boss affreux, lisez "le mignon cuisinier"...

Sega a choisi un titre bien évocateur pour ce jeu vraiment pas comme les autres. C'est simple, imaginez The House of the Dead 2, avec un clavier à la place du gun. Pour tuer les monstres, il ne faut plus les pointer avec son arme, mais taper correctement les mots qui s'affichent sur eux. Délirant, et même carrément crétin, diront certains. Avec un principe aussi fou, Sega a réussi un jeu complètement décalé, avec le noble but d'apprendre en s'amusant la dactylographie aux petits Japonais. The Typing of the Dead est composé des deux modes, Arcade et Original, dont les déroulements sont presque identiques à ceux de The House of the Dead 2. Quelques changements ont été opérés pour mieux coller à l'action. On peut choisir le chapitre à jouer au début. Les monstres vous sauteront moins rapidement dessus, en raison du temps demandé pour taper les lettres qui changent à chaque partie. Avant de vous lancer à doigts perdus dans cette aventure dactylographique, le jeu propose aussi un tas de modes pour vous entraîner à taper à la machine. Ainsi, le mode Tutorial est un véritable cours pour dactylo en herbe, avec des leçons simples et des exercices à réaliser. Bien que tout soit en japonais, soulignons que, fort heureusement, les cours sont très visuels. Le mode Drill teste les réflexes, la rapidité et la précision par l'intermédiaire d'épreuves simples. Il est même possible de jouer à deux en même temps, en branchant un deuxième clavier. Mais ne comptez pas sur AHL pour vous accompagner. Après Get Bass, Parappa the Rapper, Ore no Ryogi et Space Channel 5, notre chef ne comprend toujours pas l'enthousiasme de certains joueurs pour ces nouveaux genres.

Dans les niveaux élevés, accrochez-vous pour saisir tous ces mots contenant des caractères spéciaux.



Les héros ont lâché leur gun pour une jolie Dreamcast à piles dans le dos, et un clavier accroché au cou.

AVIS OUI !

L'envie de jouer à The Typing of the Dead me rongeait depuis un moment. Et quand j'ai enfin mis la main dessus, il ne m'a pas déçue. Mais, plusieurs petits problèmes se posent. Tout d'abord, les mots à taper sont en japonais (heureusement, l'alphabet occidental pour les lire est sélectionnable). Ensuite, la configuration du clavier est uniquement en qwerty, même en branchant un clavier français. De ce fait, ceux qui sont habitués aux claviers azerty s'emmêleront vite les pinceaux. Imqginez mon cqlvqire pour tqper cet qrticle!

GIA

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- FELÉ
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : VM
- Compatible : CLAVIER

PRESENTATION 80%
Rien d'extraordinaire. Presque la même que dans le jeu orginal.

GRAPHISMES 90%
Pas de secret, ce sont les mêmes que dans House of the Dead 2.

ANIMATION 90%
Idem : on retrouve la même excellente animation.

MUSIQUE 80%
Répétitive, elle est surtout là pour stresser les doigts.

BRUITAGES 88%
Efficaces, même si parfois ils frisent le ridicule.

DUREE DE VIE 89%
Idéale pour apprendre la dactylo. Les modes sont nombreux.

JOUABILITE 65%
Malheureusement, les mots sont en japonais et en clavier Qwerty.

INTERET 83%
Un jeu innovant, basé sur un principe éducatif. Mais dès qu'on se prend au jeu, c'est mortel!

Mégahit

BREATH OF FIRE IV

Si vous connaissez et si vous avez aimé Breath of Fire 3, voici une nouvelle qui vous ravira : la suite arrive ! Certes, il est d'abord sorti au Japon, mais il devrait voir le jour cet été aux Etats-Unis. Et il y a fort à parier que l'édition française suivra...

Breath of Fire 4 propose de retrouver Nina et Ryu (les héros de BoF3) pour de nouvelles aventures. On évolue donc dans un monde aux décors en 3D, et, comme dans tout jeu de rôles qui se respecte, il faudra enchaîner les phases d'exploration et de combat pour progresser. Mais ce serait dommage de résumer BoF4 ainsi. En effet, les programmeurs ont non seulement gardé tous les éléments qui ont fait la force de BoF3, mais ils y ont ajouté des innovations qui transforment ce jeu en véritable bijou. Ce qui marque en premier, ce sont les graphismes. On a droit à des dessins animés, que ce soit dans l'intro ou pendant certaines magies, et les décors ainsi que les personnages, tout en finesse, bénéficient de couleurs superbes. Ensuite, viennent les combats. Le nombre d'attaques disponibles est plus qu'impressionnant : attaques normales, magies, coups spéciaux, "skills"... A ce sujet, l'une des grosses innovations du jeu est l'apparition des Combos magiques. Lorsqu'on lance plusieurs sorts, ceux-ci peuvent s'additionner ; ils infligent alors des dégâts terrifiants aux ennemis. Enfin, on a le droit à bien plus de petits jeux, d'énigmes et de secrets. Pour vous prouver à quel point cet épisode a été fignolé dans ses moindres détails, il est même possible de jouer à la pêche avec la canne de la Playstation ! Seuls petits défauts : certains décors (surtout dans les villes) sont trop étroits, ce qui fait que l'on voit difficilement les héros, et la carte du monde est devenue statique (on voit juste le nom des lieux) alors qu'avant, on évoluait dans un monde en 3D.

Le dessin animé d'intro, fort joli, vous présente certains héros du jeu. Ici, Nina et Ryu.

AVIS OUI !

A l'époque, BoF3 constituait une petite révolution : un scénario prenant, un jeu magnifique, des énigmes à la hauteur, des petits jeux à gogo et une durée de vie impressionnante. Il semble que BoF4 reprenne tous les éléments de l'ancien volet, en y ajoutant plein de belles choses. Et comme BoF3 est pour moi l'un des meilleurs RPG existant, loin devant un Final Fantasy trop aseptisé (beaux graphismes mais énigmes moyennes), il va sans dire que BoF4 risque de devenir pour moi l'un des meilleurs jeux au monde. Un jeu pur et dur, pour ceux qui en veulent !

CHEUB

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- RPG
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK CANNE A PECHE

On retrouve certains monstres de BoF3. Mais en majorité, ils sont inédits, à l'instar du scorpion.

Les dragons tiennent une place importante dans le scénario. Capcom s'est permis quelques originalités dans leur design. Ce gros ver, par exemple, est un dragon.

Lorsque vous évoluez sur la carte du monde, vous pouvez à tout moment établir un campement qui vous permet de regagner de la vie sans rien dépenser.

Lorsque vos personnages lancent des magies en même temps, elles peuvent s'additionner pour former des Combos. Leur nombre apparaît dans le cadre en haut à droite.

PRESENTATION	Un vrai DA. Les menus sont jolis, mais en japonais.	90%
GRAPHISMES	Difficile de faire mieux sur PS. 3D nickel.	95%
ANIMATION	Un nombre d'animations hallucinant, et la 3D bouge bien.	93%
MUSIQUE	De magnifiques thèmes.	93%
BRUITAGES	De très bonne qualité, mais rien de spécial.	90%
DUREE DE VIE	Le jeu est très complet, et doté d'une difficulté élevée.	94%
JOUABILITE	Le gros problème, à cause de la 3D en vue plongeante.	70%

INTERET 92%

Ceux qui ont aimé BoF3 seront aux anges. Pour les autres, ce titre mérite le coup d'œil.

Liste des magasins

● **PARIS/ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

● **JUSSIEU/PC/MAC**
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

● **PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

● **PARIS/VICTOR HUGO**
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

● **VAUGIRARD(15)**
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Parpisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

● **VELIZY (78)**
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

● **ANTONY(92)**
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

● **AULNAY (93)**
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

● **ST DENIS(93)**
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCEVENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

● **KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

● **FONTENAY SOUS BOIS (94)**
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

● **SANNOIS (95)**
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

● **MARSEILLE (13)**
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

●● **LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LYON (69) NOUVEAU !
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
OUVERTURE EN JUIN 2000 !

● **LE MANS (72)**
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

● **ALBERTVILLE (73)**
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

●● **AMIENS PC (80)**
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

→ ouvert le dimanche ● jeux en reseau sur PC

RCS PARIS B 385 215 693 – VISUELS NON CONTRACTUELS – **REGLEMENT DISPONIBLE DANS TOUS LES MAGASINS ET DEPOSE AUPRES D'ETUDE ALEXFENIE - 28 BD SEBASTOPOL - 75004 PARIS

AVEC DES CADEAUX COMME CA...

Partenaire SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

1er Prix : UN SCOOTER ZIP 50cm³

PIAGGIO

2ème Prix :

UNE PLANCHE DE SURF "SHORTBOARD"

et

QUIKSILVER
Q-STIX
Surfboards

300.000 Frs en Bons d'Achat* !

C'EST PLUS UN CONCOURS**...

C'EST UN HOLD-UP !

Du 1er au 30 Juin 2000,
venez retirer votre Bulletin de Participation
dans tous les Magasins

SCOREGAMES MULTIMEDIA

*Voir conditions en magasin

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S

DVD

NEW **LECTEUR DVD SAMSUNG 709 2490 F**

ARRIVAGE TOUTES LES SEMAINES, NOUS CONTACTER

LISTE DES FILMS DISPONIBLES SUR SIMPLE DEMANDE

7ème VOYAGE DE SINBAD	189 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	189 F
007 GOLDEN EYE	169 F	LE MASQUE DE ZORRO	169 F
ARMAGEDDON	169 F	LEON MORIN PRETRE	169 F
BABE 2	189 F	LE ROI LION 2	179 F
BIRDAY	189 F	LIMBO	189 F
CARMEN	189 F	LES 101 DALMATIENS	189 F
CHASSE A L'HOMME	189 F	LES VISITEURS 2	169 F
COFFRET ALIEN VOL 1 A 4	549 F	LETTRE A UN TUEUR	189 F
DARKMAN	189 F	MATRIX	189 F
ENNEMI D'ETAT	179 F	MILLIARDAIRE MALGRE LUI	189 F
FANTOMAS COLLECTOR	299 F	MULAN	189 F
GO	189 F	PINOCCHIO	189 F
HERCULE	189 F	POKEMON VOL 1 LE DEPART	199 F
HORIZONS LOINTAINS	189 F	POKEMON VOL 2 PREMIERS DEFIS	199 F
JAWBREAKER	189 F	POKEMON VOL 3 A CHACUN SA	
JOHNNY MNEMONIC	189 F	TECHNIQUE	199 F
KING COBRA	189 F	RONIN BLADE	179 F
LA BELLE ET LE CLOCHARD	189 F	SHADOWS	189 F
LA DOLCE VITA	189 F	TAXI DRIVER	189 F
LA MOMIE	189 F	UN VIOLON SOUS LES TOITS	169 F
L'ARME FATALE 4	169 F	UNE FEMME SOUS INFLUENCE	189 F
LE CINQUIEME ELEMENT	189 F	UNE EQUIPE HORS DU COMMUN	189 F
LE DINER DE CONS	169 F	URBAN LEGEND	189 F

3 DVD ACHETES = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR (BLEU, JAUNE, ROUGE, VERT, VIOLET, VIOLET TRANSPARENT)	499 F
CONSOLE GAME BOY POCKET VERTE + SOCCER	399 F
POKEMON PIKACHU	149 F
2 ECRANS (PO)	69 F
ACTION REPLAY PROFESSIONNEL	229 F
ALIM + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
ALIM + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO OU PO)	149 F
CABLE LINK	39 F
CARTE MEMOIRE	199 F
KIT DE VIBRATION	129 F
LOUPE AVEC LUMIERE	39 F
IMPRIMANTE GAME BOY POCKET	399 F
MINI LIGHT (CO OU PO)	39 F
SMART COM (CO OU PO)	249 F
SACOCHE CARRYING CASE (CO OU PO)	79 F

720° SKATE BOARDING (CO)	149 F	MICROMACHINES 1 ET 2 (CO)	229 F
ALERTE AUX MARTIENS (CO)	249 F	MONTEZUMA (CO)	169 F
ARMY MEN (CO)	249 F	MOTOCROSS (CO)	199 F
ASTERIX SUR LA TRACE D'IDEFIX (CO)	249 F	NHL 2000 (CO)	229 F
ASTEROID (CO)	199 F	ODDWORD L'EXODE D'ABE (CO)	199 F
BATTLETANK (CO)	229 F	PITFALL (CO)	169 F
BRAIN DRAIN	99 F	POKEMON BLEU	229 F
BREAK OUT (CO)	129 F	POKEMON JAUNE	229 F
BUGS BUNNY ET LE CHATEAU HANTE (CO)	229 F	POKEMON ROUGE	229 F
BUG'S LIFE (CO)	199 F	POWER QUEST (CO)	199 F
BUST A MOVE 3	129 F	PRO PINBALL BILLARD (CO)	229 F
BUST A MOVE 2	129 F	RAYMAN (CO)	229 F
CAESAR PALACE 2 (CO)	199 F	READY 2RUMBLE BOXING (CO)	229 F
CARMAGEDDON (CO)	199 F	RENAULT CLIO RALLY (CO)	229 F
CAT WOMAN (CO)	229 F	SPIROU (CO)	229 F
CENTIPEDE (CO)	129 F	SPY HUNTER + MOON PATROL (CO)	199 F
CLIO RALLY 2 (CO)	229 F	SUPER MARIO BROS (CO)	229 F
CROSS COUNTRY RACING (CO)	229 F	STAR WARS RACER (CO)	199 F
CUTTHROAT ISLAND	79 F	TARZAN (CO)	199 F
DAFFY DUCK (CO)	229 F	TAXI 2 (CO)	229 F
DEFENDER + JOUST (CO)	169 F	TAZ DEVIL MUNCHING (CO)	229 F
DRIVER (CO)	229 F	TELEFOOT SOCCER (CO)	229 F
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (CO)	229 F	THE MUPPETS (CO)	199 F
F-18 THUNDER STRIKE (CO)	199 F	TOMB RAIDER (CO)	249 F
FOURMIZ (CO)	229 F	TONIC TROUBBLE (CO)	199 F
FROGGER (CO)	129 F	TONKA RACEWAY (CO)	199 F
GAME WATCH GALLERY 3 (CO)	169 F	TONY HAWK SKATEBOARDING (CO)	199 F
GRUNTZ (CO)	199 F	TRACK'N FIELD	169 F
GUY ROUX 2000 (CO)	229 F	TOY STORY 2(CO)	249 F
JEREMY McGRATH S.CROSS 00	199 F	TRACK'N FIELD DECATHLON (CO)	229 F
JOHN MADDEN 2000 (CO)	199 F	TUROK RAGE WARS (CO)	199 F
KLUSTAR (CO)	199 F	UEFA 2000 (CO)	229 F
LA BELLE ET LA BETE (CO)	229 F	ULTIMATE PAINTBALL (CO)	199 F
LE MASQUE DE ZORRO (CO)	229 F	VEGA GAMES (CO)	249 F
LES 24H DU MANS (CO)	249 F	WARIO LAND 2 (CO)	249 F
LES RAZMOKET		WARIO LAND 3 (CO)	249 F
VOYAGE DANS LE TEMPS (CO)	249 F	WCW MAYHEM (CO)	229 F
LUCKY LUCKE (CO)	199 F	WINTER GAMES (CO)	229 F
MAGICAL TETRIS (CO)	199 F	WRESTLEMANIA 2000 (CO)	199 F
MARIO GOLF (CO)	199 F	WWF ATTITUDE (CO)	229 F
METAL GEAR SOLID (CO)	229 F	YANNICK NOAH (CO)	229 F
MICKEY RACING (CO)	249 F	YODA STORIES (CO)	229 F
		ZELDA (CO)	249 F

AUTRE

MONTRES POKEMON PIKACHU: MODELE AIGUILLE 99 F, DIGITAL 69 F
CARTES POKEMON A JOUER, CLASSEURS POKEMON, FIGURINES POKEMON, PELUCHES, MONTRES, ETC... (NOUS CONTACTER)
CONSOLE GAME GEAR + VR TROOPERS 449 F
JAGUAR Syndicate 49 F
LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE ET GRATUITE
DVD, PC, SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, 3DO, NEC

PC

NEW

3D PROPHET	1990 F	SIDE WINTER GAME PAD PLUS	149 F
GAME COMMANDER+MULTIPORT	249 F	SIDE WINDER FREESTYLE PRO	349 F
BLEEM	349 F	SIDE WINDER STICK STANDARD PRO	199 F
XENTOR 32Mb	1490 F	VOLANT+ PEDALIER	
SIDE WINDER GAME PAD	249 F	RETOUR DE FORCE ACT.LABS	990 F

AGE OF EMPIRE 2	349 F	MUSIC 2000	299 F
AIRPORT 2000 VOL N°2	329 F	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	329 F
ALIEN NATION	199 F	NERF ARENA	269 F
ALIEN VS PREDATOR GOLD	299 F	POMPEI	299 F
BATTLEZONE 2	299 F	PRO PINBALL COLLECTOR	199 F
BUSINESS TYCOON	329 F	QUAKE 3 ARENA	349 F
CIVILIZATION TEST OF DRIVE	299 F	RALLY CHAMPIONSHIP 2000	369 F
COLIN McRAE RALLY 2	349 F	RAYMAN CE2	149 F
COMMAND AND CONQUER + ALERTE ROUGE	199 F	RAYMAN COLLECTOR	199 F
DAIKATANA	369 F	RAYMAN CP COFFRET	299 F
DIABLO 2	349 F	RAYMAN 100 NIVEAUX	99 F
DIE HARD TRILOGY 2	299 F	RISING SUN	329 F
DRACULA	329 F	RISK 2	299 F
ENNEMY ENGAGED	349 F	ROLLCAGE STAGE 2	299 F
EVREQUEST THE RUIN OK KURNAK	299 F	ROLLER COASTER TYCOON	199 F
F1 2000	299 F	ROLLER COASTER TYCOON ADD-ON	149 F
FLIGHT SIMULATOR 2000	399 F	ROLLER COASTER TYCOON DE LUXE	349 F
FLIGHT SIMULATOR PRO 2000	499 F	SHOGUN	299 F
FOOTBALL MANAGER 2000	299 F	SIM CITY WORLD EDITION	299 F
GTA 2	349 F	SLAVE ZERO	299 F
GUY ROUX MANAGER 2000	299 F	SOLDIER OF FORTUNE	299 F
HALL LIFE+TEE-SHIRT	349 F	SOULBRINGIER	299 F
HEROES 3 DE LUXE	349 F	STAR WARS FORCE	349 F
INTERNATIONAL SUPER SPORT 2000	269 F	SUPERBIKE 2000	349 F
INVICTUS (CONQUEST 2)	299 F	THEME PARK WORLD	349 F
LES FOURMIZ	349 F	THEOCRASY	329 F
LES SIMS	329 F	TOY STORY 2	269 F
LOUVRE L'ULTIME MALEDICTION	349 F	TZAR	329 F
L.S LINK 2000	369 F	UEFA 2000	369 F
MAXIMUM FLIGHT	249 F	VAMPIRE	299 F
MAYDAY	199 F	VIRTUAL SKIPPER	299 F
MDK 2	329 F	V-RALLY 2	349 F
MECH WARRIOR 3	199 F	WALL STREET TYCOON	329 F
MIGHT AND MAGIC MILLENIUM	349 F	WILD WILD WEST	299 F

PROMO PC

2 JEUX ACHETES HORS PROMOS = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

C.C TIBERIAN SUN	169 F	KOL.2000 REBEL 2+SHADOW	99 F
KOL.MONKEY 3	99 F	KOL.2000 REBEL ASSAULT+DARK FORCE+X-WING	99 F
KOL.GUY ROUX 99	99 F	KOL.2000 TELEFOOT MANAGER 99	99 F
KOL.STAR WARS REBELLION	99 F	KOL.99 MIGHT & MAGIC 6	99 F
KOL.2000 CIVILISATION MULTIPLAYER	99 F	KOL.99 PRO PINBALL BIG RACE	99 F
KOL.2000 EUROPEAN AIR WAR	99 F	KOL.99 SETTELERS 1+2	99 F
KOL.2000 FULL+DIG+INDIANA	99 F	MOTO RACER 2 CLASSIC	99 F
KOL.2000 MONOPOLY	99 F	V-RALLY 99	99 F

MANGAS FILMS

COFFRETS

ALBATOR 84 (7 vol..)	449 F
ALBATOR 78 (7 vol.)	499 F
CAPITAINE FLAM Partie I (6 vol.)	389 F
CAPITAINE FLAM Partie II (7 vol.)	449 F
COBRA (7 vol.)	449 F
DBZ Partie I (8 vol.)	499 F
DBZ Partie II (8 vol.)	TEL
EMPIRE DES CINQ	499 F
KEN LE SURVIVANT Partie I (8 vol.)	499 F
KEN LE SURVIVANT Partie II (8vol.)	499 F
MYSTERIEUSES CITES D'OR (7 vol.)	490 F
ROBOTECH 2	499 F
SAINT-SEYA : Le Sanctuaire (8 vol.)	499 F
SAN KU KAI (9 vol..)	490 F
TOM SAWYER Partie 2 (6 VOL.)	449 F
X-OR Partie I (7 VOL.)	390 F
X-OR Partie II (8 VOL.)	399 F
IL ETAIT 1 FOIS L'ESPACE (8 VOL.)	499 F

VENTE A L'UNITE

ALBATOR 84 (vol.1 à 7)	99 F
ALBATOR 78 (vol 1 à 7)	129 F
BLUE SEED (vol. 1 à 9)	129 F
CAPITAIN FLAM (vol. 1 à 13)	99 F
COBRA (vol. 1 à 10)	99 F
DRAGON BALL Z GT (vol. 1 à 5)	129 F
EMPIRE DES CINQ (vol. 1 à 4)	99 F
ESCAFLOWNE (vol.1 à 6)	129 F
KEN LE SURVIVANT LE FILM	99 F
KEN 2 (vol.1 à 4)1	129 F
CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS (vol. 1 à 6)	129 F
LES MYSTERKIEUSES CITES D'OR (vol. 1 à 10)	99 F
NEON GENESIS EVANGELION (vol. 1 à 9)	129 F
ROBOTECH (VOL 1 à 9)	129 F
STREET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9)	99 F
ULYSSE 31 (vol.1 à 4)	99 F
X-OR (vol. 1 à 15)	99 F

SATURN

LISTE DE JEUX NEUFS A 99 F

ALIEN TRILOGY	FIFA 96	MAGIC CARPET	SCORCHER
ALONE IN THE DARK	FRANK THOMAS	NASCAR 98	SHOCK WAVE
AMOK	GHEN WAR	NBA ACTION 98	SLAM AND JAM
ANDRETTI RACING	GRID RUN	NBA JAM EXTREME	SPACE HULK 2
BLACK DOWN	HEXEN	NBA JAM T.E	SOVIET STRIKE
BLACK FIRE	HI OCTANE	NBA LIVE 97	TEMPEST 2000
BURNING RANGERS	IRON MAN	NBA LIVE 98	TRASH IT
DEFCON 5	J.MADDEN 97	NHL POWERPLAY	W.L.S 97
DOOM	J.MADDEN 98	PGA TOUR 97	W.W.S 97
FIFA 98	LA HORDE	REVOLUTION X	W.W.S 98
		RIVEN	WRESTLEMANIA

JEUX NEUFS JAPONAIS

DARK SALVIOR	79F	SHINING FORCE 3 SCE 3	399F	ACTION REPLAY 3 EN 1	249 F
GALAXY FIGHT	79F	SAMOURAI SHODOWN	79F	MANETTE ANALOGIQUE	149 F
GRAN CHASER	79F	TOSHINDEN URA	79F	MANETTE MAD CATZ	69 F

ACCESSOIRES SATURN

NEO GEO

JEUX NEUF NEO GEO CD

AGRESSOR OF DARK COMBAT	199 F
FATAL FURY REAL BOUT 2	299 F
GALAXY FIGHT	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F
KING OF FIGHTER 97	199 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
KING OF FIGHTER 99	399 F
RAGNAGARD	199 F
SUPER BASEBALL 2020	199 F
SUPER SIDEKICKS 2	199 F
TWINCKLE STAR SPRITES	199 F

NEO GEO POCKET NOIR & BLANC

CONSOLE N&B	299 F
BASEBALL STAR N&B	149 F
CHERRY MASTER N&B	149 F
KING OF FIGHTER R1 N&B	149 F
NEO GEO CUP FOOT N&B	149 F
PUZZLE N&B	149 F
SAMOURAI SHADOWN N&B	149 F
TENNIS N&B	149 F

NEO GEO CARTOUCHE

CONSOLE NEUVE + STICK	1990 F
METAL SLUG X	1690 F
KING OF FIGHTER 99	2390 F

ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION

PLAYSTATION + DUAL SHOCK + 100 F de bon d'achat 790 F

(1 bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))

VOLANT+PEDALIER MAD CATZ DUAL FORCE	269 F	2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	349 F	CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	149 F
VOLANT + PEDALIER MAD CATZ LICENCIE SONY	199 F	ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	169 F	PACK 6 CARTE MEMOIRE+BOITE	149 F
VOLANT + PEDALIER act labs + C.PSX	590 F	MANETTE TURBO	49 F	PACK 3 CARTE MEMOIRE+BOITE	99 F
VOLANT + PEDALIER MC 2	499 F	MANETTE DUAL SHOCK	199 F	PRISE PERITEL RGB	49 F
SIEGE BACQUET	790 F	MANETTE ANALOGIQUE	99 F	V.G.A BOX	499 F
ACTION REPLAY PRO VF+K7	349 F	VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	149 F	VIRTUAL GUN	249 F
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	349 F	RALLONGE MANETTE	49 F	CABLE DE LIAISON	99 F
MEUBLE DE RANGEMENT	79 F	PACK DE VIBRATION	99 F	GAME BOOSTER	399 F
TOUR RANGE CD COULEUR	49 F	CARTE MEMOIRE 15 BLOCS	49 F	COQUE PSX COULEUR (SERIE: 5000 A 9000)	99 F
2 MANETTES SANS FILS	199 F	CARTE MEMOIRE 30 BLOCS	59 F		

JEUX NEUFS EUROPEENS

ACE COMBAT 3	349 F	F1 2000	369 F	LEGEND OF KARTIA	249 F	RALLY CHAMPIONSHIP	369 F	SUPERBIKE 2000	369 F
ALUNDRA 2	**199 F**	F1 RACING CHAMPIONSHIP	369 F	**LEGEND OF LEGAIA**	**199 F**	RAT ATTACK	299 F	SYPHON FILTER 2	299 F
ASTERIX LE FILM	299 F	F1 WORLD GRAND PRIX	299 F	LE MONDE DES BLEUS	349 F	**RAYMAN 2**	**369 F**	TARZAN	349 F
ARMORINE	**299 F**	FEAR EFFECT	369 F	LEGO ROCK RAIDERS	299 F	RAZMOKET + 2 FIGURINES	369 F	THEME PARK WORLD	369 F
ARMY MEN SARGE'S HEROES	369 F	FORMULA ONE 99 COLLECTOR	199 F	LEGO RACERS	299 F	RAZMOKET FONT LEUR CINEMA	349 F	TIGER WOODS PGA TOUR 2000	369 F
BALLISTIC	249 F	FIFA 2000	349 F	LES SCHTROUMPFS	299 F	READY TO RUMBLE 2	369 F	TINY TANK	299 F
BATTLETANX GLOBAL ASSAULT	**349 F**	FIGHTING FORCE 2	359 F	MARVEL VS CAPCOM	329 F	RESCUE SHOT	199 F	**TOMBI 2**	**199 F**
BLOODY ROAR 2	299 F	FINAL FANTASY VIII	399 F	MEDAL OF HONOR	369 F	RESIDENT EVIL 3	369 F	TOMB RAIDER 1 + 2	249 F
BUG'S LIFE ACTIVITY CENTRE	199 F	JEREMY McGRATH S.CROSS 2000	299 F	MEDIEVIL 2	199 F	**RESIDENT EVIL SURVIVOR**	**349 F**	TOMB RAIDER 4	249 F
CAESAR PALACE 2000	329 F	**GALERIANS**	**299 F**	METAL GEAR SOLID +		RIDGE RACER 4 COLLECTOR	299 F	TOSHIDEN 4	349 F
CASTROL HONDA SUPERBIKE	299 F	**GAUNTLET LEGENDS**	**369 F**	METAL GEAR MISSIONS SPECIALS	299 F	ROAD RASH JAILBREAK	369 F	TOY STORY 2	369 F
COLIN McRAE RALLY 2	**299 F**	**GEKIDO URBAN FIGHTERS**	**349 F**	MICRO MANIACS	299 F	ROADSTERS	299 F	TRACK'N FIELD 2	369 F
COLONY WARS 3	199 F	GHOUL PANIC	299 F	MIDNIGHT IN VEGAS	349 F	ROLLCAGE STAGE 2	299 F	UEFA 2000	369 F
CONSTRUCTOR + MEMO	249 F	**GRAN TURISMO 2**	**299 F**	MIGHT & MAGIC CRUSADER	369 F	**RONALDO V-FOOTBALL**	**369 F**	URBAN CHAOS	369 F
COOL BOARDERS 4	299 F	GRANDIA	369 F	MISSION IMPOSSIBLE	299 F	SAGA FRONTIER 2	369 F	**VAGRANT STORY**	**299 F**
CRASH TEAM RACING + PORTE CD	349 F	**GUILTY GEAR**	**299 F**	MUPPET RACE MANIA	199 F	SHADOW MAN	299 F	VAMPIRE HUNTER D	369 F
CROC 2	369 F	**GUY ROUX 2000**	**299 F**	MUSIC 2000	299 F	SHAOLIN	329 F	**VANDAL HEART 2**	**329 F**
DIE HARD TRILOGY 2	369 F	GUNGAGE	249 F	NASCAR 2000	369 F	**SHERIF FAIS MOI PEUR**	**219 F**	VEGAS GAMES	349 F
DINO CRISIS+RESIDENT EVIL 2	369 F	**HOGS OF WAR**	**349 F**	NBA LIVE 2000	369 F	SILENT HILL	329 F	VICTORY BOXING 3	349 F
DISCWORLD NOIR	299 F	HUGO 2	299 F	NBA SHOWTIME	299 F	SPACE DEBRIS	269 F	VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE	269 F
DRACULA RESSURECTION	369 F	IISS PRO EVOLUTION	369 F	**NEED FOR SPEED PORSCHE 2000**	**369 F**	SOUTH PARK LUV SHACK	299 F	WARPATH : JURASSIC PARK	369 F
DRAGON BALL Z FINAL BOUT	249 F	**JACKIE CHAN**	**199 F**	NFL EXTREME	269 F	SOUTH PARK RALLY	299 F	WAR OF THE WORLD	349 F
DUNE 2000	369 F	J.MADDEN 2000	369 F	NHL 2000	369 F	STAR OCEAN 2	199 F	**WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER**	**229 F**
ECW HARDCORE REVOLUTION	329 F	JAMES BOND DEMAIN NE MEURT JAMAIS	369 F	POOL ACADEMY	219 F	**STAR WARS: JEDI POWER BATTLES**	**299 F**	WILD ARMS	249 F
ERGHEIZ	299 F	JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	299 F	PREMIER MANAGER 98	249 F	STREET FIGHTER ALPHA 3	269 F	WWF SMACK DOWN	349 F
EURO 2000	369 F	KNOCK OUT KINGS 2000	369 F	PREMIER MANAGER 2000	349 F	STREET FIGHTER COLLECTION 2	269 F	X-MEN VS STREET FIGHTER	269 F
EVERY BODY'S GOLF 2	199 F	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	249 F	PSYCHIC FORCE 2	349 F	**STREET FIGHTER EX+ALPHA 2**	**329 F**	X-FILES	349 F
				RAILROAD TYCOON 2	349 F	STREET SKATER 2	369 F	**YANNICK NOAH ALL STAR TENNIS 00**	**299 F**

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAPONAIS

DRAGON BALL Z FINAL BOUT	**99 F**

JEUX NEUFS EUROPEENS

AIR COMBAT	**99 F**	**COLIN McRAE RALLY**	**169 F**	**GTA 2**	**199 F**	**MOTO RACER 2**	**169 F**	**SPYRO**	**149 F**
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT	**149 F**	**COUPE DU MONDE 98**	**129 F**	**GUARDIAN OF DARKNESS**	**149 F**	**MULAN**	**99 F**	**SPYRO 2**	**199 F**
APE ESCAPE	**149 F**	**CRASH BANDICOOT 3**	**169 F**	**HEART OF DARKNESS**	**169 F**	**NASCAR 99**	**99 F**	**STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA**	**169 F**
ATLANTIS	**149 F**	**CROC**	**169 F**	**HERCULE**	**149 F**	**NBA LIVE 99**	**149 F**	**TAIL CONCERTO**	**149 F**
BATTLE SPORT	**99 F**	**DIE HARD TRILOGY**	**169 F**	**IRON BLOOD**	**99 F**	**ODDWORLD: L'EXODE D'ABE**	**149 F**	**TEKKEN 3**	**149 F**
BUGS LIFE	**169 F**	**DREAMS**	**149 F**	**ISS PRO**	**169 F**	**POINT BLANK 2**	**99 F**	**TIME CRISIS**	**149 F**
C.C. ALERTE ROUGE	**149 F**	**FIFA 98**	**129 F**	**JONAH LOMU RUGBY**	**199 F**	**PONIT BLANK 2+GUN**	**149 F**	**TOCA TOURING CAR 2**	**169 F**
C.C. MISSION TESLA	**149 F**	**FIFA 99**	**169 F**	**L'AMERZONE**	**169 F**	**POPULOUS**	**149 F**	**TOMB RAIDER 2**	**169 F**
CENTIPEDE	**169 F**	**FINAL FANTASY VII**	**149 F**	**LUCKY LUCKE**	**169 F**	**RAYMAN**	**99 F**	**TOMB RAIDER 2 + MEMO + GUIDE**	**199 F**
CHINE	**149 F**	**FORMULA ONE 97**	**149 F**	**MAGIC CARPET**	**99 F**	**RC STUNT COPER**	**169 F**	**TOMB RAIDER 3**	**169 F**
		FORMULA ONE 99	**149 F**	**MEDIEVIL**	**149 F**	**RIDGE RACER 4**	**149 F**	**TRUE PINBALL**	**169 F**
		FORSAKEN	**99 F**	**METAL GEAR SOLID**	**169 F**	**REVOLUTION X**	**99 F**	**VIRUS**	**149 F**
		G-POLICE	**99 F**	**MICKEY**	**149 F**	**ROCK'N ROLL RACING 2**	**99 F**	**V-RALLY 2**	**169 F**
		G-POLICE 2	**99 F**	**MONACO Gp2**	**99 F**	**SMALL SOLDIERS**	**99 F**	**WIPEOUT 3**	**99 F**
		GRAN TURISMO	**149 F**	**MOTO RACER**	**149 F**	**SPEED FREAKS**	**99 F**	**WORMS**	**169 F**

DREAMCAST

CONSOLE+CHUCHU ROCKET 1490 F

CABLE RGB	99 F	JOYSTICK ARCADE	349 F	MANETTE (MC)	179 F	VIBREUR	199 F
CLAVIER	249 F	GUN (MC)	249 F	RALLONGE MANETTE	89 F	VOLANT	499 F
FORCE PACK MC	129 F	MANETTE	199 F	VMS	199 F	VOLANT MC 2	549 F

JEUX NEUFS EUROPEENS

4 WHEEL THUNDER	**379 F**	**HEROES 3**	**379 F**	**PLASMA SWORD**	**379 F**	SPEED DEVIL	199 F	**TONY HAWK'S SKATEBOARDING**	**379 F**
BLUE STINGER	349 F	HOUSE OF THE DEAD 2	379 F	POWER STONE	299 F	**SPIRIT OF SPEED**	**379 F**	TOY COMMANDER	299 F
BUGGY HEAT	299 F	JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	379 F	RAYMAN 2	379 F	SOUL CALIBUR	349 F	TOY STORY 2	379 F
CAESAR PALACE 2000	**379 F**	**JOJO'S BIZARRE ADVENTURE**	**379 F**	**RENEGADE RACERS**	**379 F**	SOUL FIGHTER	299 F	TRICKSTYLE	299 F
CRAZY TAXI	379 F	MARVEL VS CAPCOM	349 F	RE-VOLT	349 F	SOUL REAVER	349 F	UEFA STRIKER	299 F
DEADLY SKIES	299 F	**MARVEL VS CAPCOM 2**	**379 F**	READY TO RUMBLE 2	349 F	SOUTH PARK LUV SHACK	299 F	**URBAN CHAOS**	**379 F**
DRAGON'S BLOOD	379 F	**MDK 2**	**379 F**	RED DOG	379 F	**STAR WARS RACER**	**299 F**	VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE	349 F
DYNAMITE COP 2	299 F	MILLENIUM SOLDIER	299 F	**RESIDENT EVIL 2**	**379 F**	**STREET FIGHTER ALPHA 3**	**349 F**	VIRTUA FIGHTER 3	299 F
ECCO THE DOLPHIN	**379 F**	MONACO GRAND PRIX 2	299 F	**RESIDENT EVIL CODE VERONICA**	**379 F**	**STREET FIGHTER 3 W.IMPACT**	**379 F**	VIRTUA STRIKER 2000	349 F
ECW HARDCORE REVOLUTION	379 F	MORTAL KOMBAT GOLD	299 F	**ROADSTERS**	**379 F**	SUZUKI ALSTARE RACING	199 F	**V-RALLY 2**	**379 F**
EVOLUTION	**379 F**	NBA 2K	379 F	SEGA RALLY 2	299 F	TEE OFF	299 F	WORLD WIDE SOCCER 2000	349 F
FIGHTING FORCE 2	299 F	NFL BLITZ 2000	379 F	SHADOW MAN	299 F	**THE NOMAD SOUL**	**379 F**	**WORLD WIDE SOCCER EURO 2000**	**379 F**
GTA 2	**379 F**	NFL QUATERBACK 2000	379 F	**SILVER**	**379 F**	**TIME STALKERS**	**379 F**	WORMS ARMAGEDDON	379 F
		NHL 2K	**379 F**	SLAVE ZERO	379 F	TOMB RAIDER 4	379 F	ZOMBIE REVENGE	379 F

NINTENDO 64

NINTENDO 64+F1 WORLD GP	799 F	NINTENDO 64 COULEUR+PAD	649 F	VOLANT+PEDALIER	269 F	MEMORY CARD	49 F	GAME BOOSTER	349 F
NINTENDO 64 +DONKEY+PAD+EXPENSION	999 F	ACTION REPLAY PRO	399 F	RALLONGE MANETTE	49 F	MEMORY CARD 4X	129 F	EXTENSION DE MEMOIRE	199 F
		FORCE PACK VIBREUR	99 F	MANETTE	199 F	MANETTE+FORCE PACK	149 F	TRANSFER PACK	129 F

JEUX NEUFS EUROPEENS

ARMY MEN SARGES HEROES	399 F	DUKE NUKEM:ZERO HOUR	399 F	LODE RUNNER	299 F	**PERFECT DARK**	**399 F**	**TRACK FIELD SUMMER GAMES**	**399 F**
BATTLETANX GLOBAL ASSAULT	399 F	EARTHWORM JIM 3D	399 F	MARIO GOLF	399 F	RAYMAN 2	399 F	TONY HAWK SKATEBOARDING	399 F
BUST A MOVE 2	299 F	ECW HARDCORE REVOLUTION	399 F	MARIO PARTY	369 F	RIDGE RACER 64	399 F	**TOP GEAR RALLY 2**	**349 F**
CASTLEVANIA 3D	399 F	F1 WORLD GRAND PRIX 2	369 F	MICRO MACHINE TURBO	399 F	ROAD RASH 64	399 F	TUROK 2	299 F
CASTLEVANIA 2	429 F	F-ZERO X	369 F	NBA JAM 99	349 F	SOUTH PARK RALLY	349 F	TUROK RAGE WARS	399 F
CYBER TIGER	**399 F**	GOEMON MYSTICAL NINJA	299 F	NBA JAM 2000	399 F	SOUTH PARK LUV SHACK	349 F	WCW MAYHEM	399 F
DESTRUCTION DERBY	399 F	007 GOLDEN EYE	279 F	NHL PRO 99	399 F	SUPER MARIO KART	249 F	WETRIX	299 F
DIDDY KONG RACING	299 F	JET FORCE GEMINI	399 F	NUCLEAR STRIKE	399 F	SUPER SMASH BROS	399 F	**WRESTLEMANIA 2000**	**399 F**
DONKEY KONG 64	499 F	J. McGRATH SUPERCROSS 2000	399 F	**OPERATION WINBACK**	**399 F**	TONIC TROUBLE	399 F	WWF ATTITUDE	369 F
DREAMSTORY	399 F	KNOCK OUT KINGS 2000	429 F	**POKEMON STADIUM**		TARZAN	399 F	WWF WARZONE	349 F
		LEGO RACERS	379 F	**+TRANSFER PAK**	**469 F**	**TAZ EXPRESS**	**399 F**	ZELDA	399 F

PROMO N64

AIR BOARDER 64	**99 F**	**CHOPPER ATTACK**	**99 F**	**F1 POLE POSITION**	**199 F**	**HEXEN**	**99 F**	**QUAKE**	**99 F**
BEETLEMANIA RALLY	**169 F**	**DOOM**	**129 F**	**F1 WORLD G.P**	**249 F**	**MK MYTHOLOGIES**	**149 F**	**ROBOTRON X**	**99 F**
BIO FREAKS	**99 F**	**EXTREME G**	**149 F**	**FORSAKEN**	**199 F**	**NBA LIVE 99**	**169 F**	**TETRISPHERE**	**199 F**
CENTER COURT TENNIS	**149 F**	**EXTREME G2**	**199 F**	**GEX 2**	**99 F**	**OFF ROAD CHALLENGE**	**99 F**	**V-RALLY 99**	**199 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3

PARIS
RIVOLI 01 40 27 88 44
VOLTAIRE 01 48 05 42 88
LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43
VANNES 02 97 42 66 91

GAME'S REGION PARISIENNE
PARLY 2 01 39 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S NORD
DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 03 27 41 07 13

GAME'S AUTRES
LENS 03 21 70 01 47
AMIENS 03 22 91 73 33
REIMS 03 26 88 24 20
MONTPELLIER 04 67 64 05 00
VAL THOIRY 04 50 20 86 06

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Colissimo 48h ou Chronopost:65f DOM TOM et CEE (jeux:: 40f - consoles & acc 90f)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
- ☐ PC
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ SATURN
- ☐ DREAMCAST
- ☐ DVD
- ☐ GAME BOY

Nom :..... Prénom :.....

N° Client(si déjà client):..... Age : ..... Ans Téléphone :.....

Adresse :.....

.....

Code Postal:..... Ville:..... Signature:

ADRESSE E.MAIL: .....

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX
2F23/mn

Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash

☐ CB: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: _ _ / _ _ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

Signature:

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO
PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques

SPEEDY GONZATEST

Conversation surprise (et traduite) dans les couloirs de la rédac entre Speedy Gonza et un cousin des States :
– Yo cousin ! Tu le crois ça ? Le Speedy est surbouillant en ce début de printemps.
– Non, t'es sûr de toi là ?
– Arrête trop de faire ton chanmaille ! Et écoute ce que j'ai concocté comme jeux qui tuent ce mois-ci. Ça déchire grave de la mort brozeur ! Que de la PS: Pool Academy, Canal Plus Football Manager, WF Smack Down, Barbie Sports Extrêmes, Midnight in Vegas, et on terminera par le sublime SWEPi Jedi Power Battles.
Trop pur !

PLAYSTATION

POOL ACADEMY

Les habitués du genre l'auront compris Pool Academy est une simulation de billard. La quasi-totalité des règles de ce sport tout en finesse sont présentes dans le jeu. Plusieurs personnages au caractère et provenance multiples sont disponibles. On pourra décider de jouer contre un autre joueur, mais aussi deux, trois, voire plus, dirigé(s) ou non par la console. Une bonne étude de la notice est nécessaire avant de s'aventurer dans ce genre un peu spécial. Pool Academy n'est pas très visuel – on a vu meilleurs graphismes –, mais possède un nombre raisonnable de modes de jeu et pas mal de possibilités.
UBI SOFT

PLAYSTATION

CANAL PLUS FOOTBALL MANAGER

Encore une simulation de management d'équipe de foot. Si vous aimez faire défiler les menus et vous casser la tête sur la gestion d'un club, ce soft est pour vous ! Les menus sont plutôt agréables, mais ne nous leurrons pas, ils restent des menus. Match amicaux, transferst, étude du budget du club, tout ou presque est possible.
INFOGRAMES

PLAYSTATION

WF SMACK DOWN

WF est un jeu de catch. Vous avez sûrement déjà regardé une de ces chorégraphies généralement commentées par des Québécois. De titanesques athlètes s'y affrontent en mimant un mélange de lutte, de judo, de chloppe. Le faible sexe est pour une fois bien représenté, et on pourra participer à des championnats féminins. Visuellement, ce n'est pas éblouissant, l'ensemble reste grossièrement pixélisé. Quant à la sono, dans le genre hard-rock bourrin et pas mélodique pour un sou, c'est assez réussi !
THQ

PLAYSTATION

STAR WARS EPISODE I - JEDI POWER BATTLES

Du temps de la Snes, Lucas savait encore nous pondre des jeux Star Wars plutôt pas mal. Mais sur PS, il n'en rame pas une ! Ce SWEP1JPB reprend tout simplement le même moteur graphique que Star Wars - Menace Fantôme. Faut pas se fouler quand on a une grosse licence ! Bref, la maniabilité est mauvaise, les graphismes sont à mourir, l'intérêt de jeu égal à zéro. Un beat'em all de base, répétitif et bourrin, avec des phases plates-formes bidons. Bref, ça craint un max. Star Wars ou pas, ne jetez pas l'argent par les fenêtres !
LUCAS ART

PLAYSTATION

BARBIE SPORTS EXTREME

La faute dans le titre est présente sur la jaquette du jeu, bravo Mattel ! Voilà un jeu éducatif pour nos petites filles ! Toi aussi fais comme Barbie ! L'été, rollers, et l'hiver, snowboard ! Ouais ! Tout d'abord, Barbie est à poil et n'a que 50 francs en poche. Bref, un peu clocharde, la belle. Heureusement, seul le matériel est payant : les premiers modèles de patins Fisher Price et les pauvres boards à pois verts coûtent 50 francs, encore heureux ! Bref, une fois Barbie vêtue et équipée, on va pouvoir envoyer du gros dans le skate-park ou à la montagne. Toutes les copines de Barbie sont réunies et disent toutes en cœur : "On est les reines". Mouarf ! Les graphismes sont aussi fins et colorés qu'une baleine blanche, l'animation est déplorable, Barbie et ses copines rident comme des patates. Comme ils disent chez Mattel Multimédia : "Barbie : logiciel pour filles". Les pauvres...
MATTEL MULTIMEDIA

PLAYSTATION

MIDNIGHT IN VEGAS

Non, Midnight in Vegas n'est pas le titre d'un nouveau roman policier. C'est une simulation de casino : blackjack, roulette, machine à sous... On y trouve tous les jeux de hasard qui font tourner la tête et qui vident le portefeuille.
Heureusement, sur PS, les jeux d'argent sont gratuits et peuvent rapporter des fortunes virtuelles. Malheureusement, MIV est nettement moins bien que Ceasars Palace, tant graphiquement qu'au niveau de l'ambiance. Comme pour compenser cette lacune, ,on vous offre un CD audio des plus grands crooners américains, c'est Papi qui va être content !
INFOGRAMES

Abonne-toi à Consoles+
et reçois ta deuxième manette !

PLAYSTATION DUAL FORCE

- Pour tous les jeux Playstation,
- Analogique et vibrante,
- Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™,
- Trois modes : Dual Shock™, double stick analogique et numérique standard,
- Prises tactiles en caoutchouc.

399 F au lieu de ~~619 F~~

DREAMCAST DREAM PAD

- Pour tous les jeux Dreamcast,
- Entièrement programmable,
- 8 boutons pour l'action,
- Commandes numériques et analogiques,
- Boutons et poignées en caoutchouc,
- Fentes pour vibration et VMU.

429 F au lieu de ~~619 F~~

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)
au tarif de **399 F** au lieu de ~~619 F~~ soit **220 F d'économie**
Je recevrai la manette **PlayStation** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

C+101A

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)
au tarif de **429 F** au lieu de ~~619 F~~ soit **190 F d'économie**
Je recevrai la manette **Dreamcast** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

C+101B

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

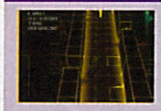
Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dream Pad au prix de 199 F.

Offres valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

Acheter le jeu de ses rêves, c'est un peu comme croquer dans un hamburger contaminé par la maladie de la vache folle : on ne sent rien sur le coup, et c'est ensuite que les ennuis commencent. Pour éviter de perdre la tête, et le reste, Consoles+ vous propose chaque mois un concentré de ce qui se fait de mieux sur console. Merci qui ?

ACTION 3D
METAL GEAR SOLID



● Konami
● 1 Joueur
Dual Shock
Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrez une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terroristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu.

Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux surprenants de cette fin de siècle. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide ! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, est disponible.

ACTION AUTOMOBILE
DRIVER

● GT Interactive
● 1 joueur
Pad analogique
Dual Shock

Un jeu bourré d'action et de courses poursuites à travers les quatre plus grandes villes des Etats-Unis. 3D temps réel à gogo et cascades à profusion. Le top !

AVENTURE ACTION 3D
RESIDENT EVIL 3

● Capcom
● 1 joueur
Carte-mémoire

Cet épisode de Resident Evil s'intercale entre le 1 et le 2. Jill Valentine s'aventure, seule, dans une ville peuplée de zombies. Carnage et bains de sang assurés.

BASTON 2D
STREET FIGHTER ALPHA 3

● Virgin
● 2 joueurs
Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

BASTON 3D
TEKKEN 3

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top ! D'la balle !

BOXE
READY 2 RUMBLE BOXING

● Midway
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Voici LA simulation de boxe du moment. Facile à prendre en main, on s'amuse rapidement : gauches, droites, upercut... Pan ! dans les dents. Chauds les marrons, chaud !

COURSE ARCADE
RIDGE RACER TYPE 4

● Sony
● 4 joueurs
Jogcon
Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

COURSE DE MOTO
MOTO RACER

● Electronic Arts
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

COURSE DE RALLYE
COLIN McRAE RALLY

● Codemasters
● 2 joueurs
Dual Shock
Pad analogique

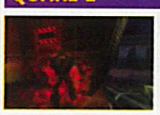
Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

COURSE FUTURISTE
WIPEOUT 3

● Psygnosis
● 1-4 joueurs
Carte-mémoire

La relève est là ! WipEout 3 est trois fois plus efficace. Des graphismes au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vus, c'est le must sur PS !

DOOM-LIKE
QUAKE 2



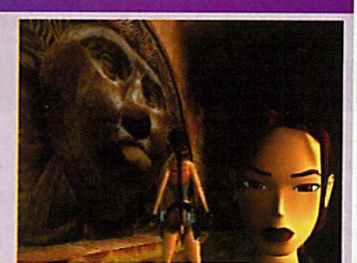
● Activision
● 4 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

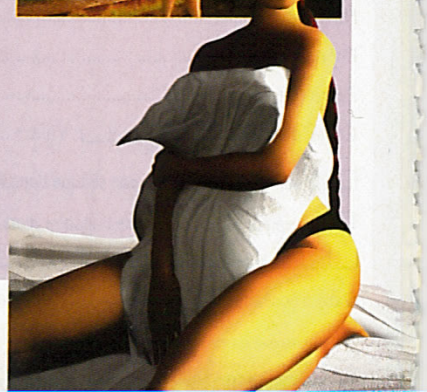
Librement adapté de la version PC, Quake 2 sur Playstation est une superbe réussite. Niveaux inédits, graphismes au top, mode 4 joueurs et bande sonore impeccable.

EXPLORATION 3D
TOMB RAIDER 4

● Eidos
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Avec La Révélation Finale, Lara fête le quatrième épisode de la série. Une fois encore, la plus pulpeuse des aventurières va devoir risquer sa vie pour découvrir de nouveaux trésors cachés. Dans cette nouvelle aventure, c'est en Egypte que notre plantureuse héroïne pointe le bout de ses seins. Temples, pyramides et autres tombeaux cachent des mystères que seule Lara pourra mettre à jour. Comme toujours, son armement sera conséquent et de nouvelles options viennent compléter son paquetage.





FOOT ARCADE
ISS 98

● Konami
● 2 Joueurs
Carte-mémoire

Konami reste fidèle à sa réputation. ISS 98 fait l'unanimité grâce à une maniabilité indétrônable. La prise en main est immédiate et instinctive.

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

● Ubi Soft
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Exit Formula 1 ! Ubi Soft signe avec Monaco GP 2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magnifique !

GLISSE
X-GAMES PRO BOARDERS

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire

Yeah man, si tu kiffes la glisse, ce jeu est pour toi. C'est super réaliste et bien plus recherché que tout ce que t'as pu voir sur PS. Du pur snowboard!

JEU DE MUSIQUE
BUST A GROOVE

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voici le programme alléchant proposé par Bust a Groove. Paillettes en options.

MULTIJOUEUR
BOMBERMAN

● Hudson Soft
● 5 joueurs
Carte-mémoire
Multitap

Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.

OLDIES
CAPCOM GENERATIONS

● Virgin
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années 80, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

PLATES-FORMES 3D
APE ESCAPE

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Ape Escape constitue la nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant de titres comme Mario 64 et Zelda 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec le pad analogique.

RPG
FINAL FANTASY VIII

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Voici enfin le tant attendu huitième épisode de la série des Final Fantasy. Toujours plus beau, toujours plus palpitant. Squaresoft vous a réservé un épisode riche en rebondissements et en intrigues. Pas moins de quatre CD sont désormais proposés dans ce nouvel opus, c'est vous dire si la durée de vie est conséquente. Les scènes cinématiques sont plus nombreuses que jamais et viennent ponctuer les moments clés du jeu. Voici un jeu incontournable pour tous les passionnés de jeux d'aventure.

PUZZLE RÉFLEXION
BUST A MOVE 3

● Acclaim
● 4 joueurs
Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

SHOOT'EM UP
R-TYPE DELTA

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes !

SIMULATION AUTOMOBILE
GRAN TURISMO 2

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Voici enfin la suite tant attendue de la simulation automobile la plus réussie sur Playstation. Plus de 600 véhicules, des dizaines de circuits et un plaisir de jeu toujours présent.

SIMULATION DE FOOTBALL
FIFA 99

● Electronic Arts
● 4 joueurs
Carte-mémoire

Dernière mise à jour de cette superbe simulation de football. Au rayon nouveautés : les noms des joueurs de la saison 98/99 et un partenariat officiel de la Fifa.

ACTION/RÉFLEXION
L'EXODE D'ABE

● GT Inetractive
● 1 joueur
Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL
MISSION TESLA

● Electronic Arts
● 2 joueurs
Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviets continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

WARGAME
VANDAL HEARTS

● Konami
● 1 joueur
Carte-mémoire

En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.

TIR SUR ÉCRAN
TIME CRISIS

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun alliée à la finesse du jeu en font un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

SIMULATION DE TENNIS
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

● Sony
● 4 joueurs
Carte-mémoire

La belle Anna a enfin son jeu. Il s'agit de la suite de Smash Court Tennis de Namco. Cette simulation est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre. En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.

BASTON
FIGHTER DESTINY

- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, c'est le moins raté sur N64, alors...

COURSE ARCADE
RIDGE RACER 64

- NINTENDO
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Les amoureux de conduite sportive peuvent se réjouir : Ridge Racer 64 est la simulation qu'il vous faut. Animation ultra rapide, prise en main irréprochable. Du grand art.

DOOM-LIKE
GOLDENEYE

- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Voici la meilleure adaptation d'un film en jeu vidéo. Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Attention, ne pensez pas avancer en tirant sur tout ce qui bouge, vous vous feriez éliminer très rapidement. N'en déplaise à certains, il faut user de patience et de stratégie pour remplir chacune des missions. Le mode Multijoueur est, quant à lui, une merveille du genre et 4 joueurs peuvent s'affronter dans des niveaux spécialement créés pour l'occasion.

TENNIS
ALL STAR TENNIS

- Ubi Soft
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

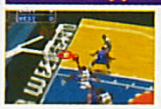
Rejoignez la saison de tennis dans cette superbe simulation. Tous les coups du tennis sont présents, ainsi que des modes de jeu très... spéciaux ! A découvrir.

SHOOT'EM UP
ROGUE SQUADRON

- Nintendo
- 1 joueur
- Ram Pak
- Rumble Pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

BASKET
NBA PRO 99



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Toutes les sensations de la NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatches, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.

COURSE DE RALLYE
V-RALLY

- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

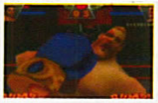
Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit ? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally !

AVENTURE 3D
RESIDENT EVIL 2

- Capcom
- 1 joueur
- Rumble Pak

Resident Evil est un jeu d'aventure en 3D inspiré des films gore. Raccoon City est envahie par les zombies. Votre but : vous sortir vivant de la situation.

JEU DE BOXE
READY 2 RUMBLE BOXING



- Midway
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

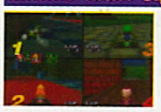
Ready 2 Rumble Boxing est une simulation de boxe exceptionnelle. Les coups s'enchaînent, les dents volent et les visages se déforment durant les combats. Chaud devant !

SIMULATION DE FOOTBALL
FIFA 99

- E.A. Sport
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa et toutes les sensations de ce sport magnifique dans une seule cartouche.

MULTIJOUEUR
MARIO KART 64



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must !

ACTION/JEU DE RÔLES
ZELDA OCARINA OF TIME

- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel hors du temps. Magnifique !

COURSE FUTURISTE
WIPEOUT 64

- Infogrames
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites ! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Rumble Pak
- Ram Pak

Ubi Soft prend la pôle position avec cette simulation de F1. les graphismes précis et la qualité des animations en font une référence en la matière. Ça décoiffe !

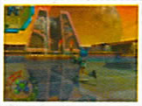
PLATES-FORMES 3D
MARIO 64/BANJO-KAZOOIE

- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Mario 64, qui fut l'un des premiers jeux de la console Nintendo 64, reste encore à ce jour une référence dans le genre. Idées complètement folles, prise en main exceptionnelle et durée de vie immense. Banjo-Kazooie s'en inspire grandement et dispose de graphismes plus fouillés. Grâce aux deux personnages

que vous dirigez au choix à tout instant de la partie (un ours ou un oiseau), le jeu prend une nouvelle dimension et se révèle d'un intérêt redoutable. Les niveaux sont immenses et d'une très grande variété.
Deux titres indétrônables !

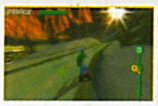
ACTION 3D
JET FORCE GEMINI



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble pack

Rare signe avec Jet Force Gemini l'un des tous meilleurs jeux d'action 3D de l'année. Trois personnages sont proposés : un garçon, sa soeur et un chien robot..

GLISSE
1080 SNOWBOARDING



- Nintendo
- 2 joueurs
- Rumble Pak

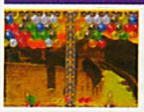
Les sports d'hiver approchent. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse avant de rejoindre Switch dans la poudreuse.

FOOT ARCADE
ISS PRO 98

- Konami
- 4 joueur
- Memory Pak
- Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente ? Dribbles, passes, une-deux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle !

PUZZLE RÉFLEXION
BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 4 joueurs
- Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.

Amis mutants,
tous à vos stylos !!

prix habituel 12 numéros : 420F

1 Abonnez-vous **1**

Recevez le jeu Resident Evil 3

2

379F prix public

519F au lieu de ~~799F~~

3 Faites une économie de 280F !

4 Reprenez votre pad

et vivez de nouvelles aventures avec Nemesis, le mutant indestructible, ou presque... A vous de jouer !

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe non affranchie à : Consoles+ - Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519F au lieu de ~~799F~~ soit 280F d'économie.

Je recevrai le jeu Resident Evil 3 sur PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : ..... Prénom : .....

Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑ Tél.: (facultatif) : .....

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Signature obligatoire :

Date d'échéance : ❑❑ ❑❑

RE 101

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Resident Evil 3 au prix de 379F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

© CAPCOM CO., LTD. 1999. Tous droits réservés. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS. Publié par Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés.

GUNSHOOT
HOUSE OF THE DEAD 2

● Sega
● 2 joueurs
VM
Kit Vibration/Gun

Directement adapté du jeu d'arcade du même nom, House of the Dead 2 est un véritable défouloir pour tous les excités de la gâchette. Ce shoot'em up en 3D précalculée vous propose une séance de tir bien spéciale, dont le but est d'abattre un maximum de zombies. Basé sur un scénario bien ficelé, les monstres succèdent aux boss et le sang (vert !) coule à flots.
A votre santé !

RALLYE
SEGA RALLY 2

● Sega
● 2 joueurs
VM
Kit Vibration

Sega Rally 2 est la parfaite adaptation du jeu d'arcade sur Dreamcast. On en retrouve tous les points forts : maniabilité, réalisme, qualité des graphismes et plaisir de jouer. Différentes voitures sont pilotables et elles ont chacune leurs propres caractéristiques : tenue de route, accélération et vitesse de pointe. Attention, dérapages pas toujours contrôlés !

PLATES-FORMES
SONIC ADVENTURE

● Sega
● 1 joueur
VM
Kit Vibration

La mascotte de Sega arrive dans un nouveau jeu de plates-formes tout en 3D temps réel. Que de changement depuis l'époque de la Megadrive ! Effets spéciaux en temps réel, déformations, rotations, zoom... c'est à vous retourner la tête dans tous les sens. A suivre également, la formidable introduction en images de synthèse. Fabuleux.

SPORT
READY 2 RUMBLE

● Infogrames
● 2 joueurs
VM
Kit vibration

Ready 2 Rumble est le premier jeu de boxe sur Dreamcast, mais c'est aussi le plus réussi toutes consoles confondues. La qualité des animations est à la hauteur des graphismes, c'est-à-dire impeccable. Les boxeurs bougent de façon ultra réaliste et se déplacent sur le ring de manière souple et fluide. Loin des simulations pures et dures, Ready 2 Rumble dispose d'une prise en main rapide. Au moins, on s'amuse tout de suite. L'ambiance est superbement reproduite et chaque boxeur est doté de coups spéciaux et d'attitudes particulières. Une vingtaine de combattants sont proposés, hommes ou femmes.

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

● Ubi Soft
● 2 joueurs
VM
Kit Vibration

Le raz de marée Monaco GP Racing Simulation 2 touche aussi la Dreamcast. Cette simulation de Formule 1 reprend tous les circuits du plus célèbre championnat de course au monde ainsi que toutes les écuries existantes. La qualité des graphismes démontre ce dont la Dreamcast est capable ; on en prend vraiment plein les yeux. Accompagnée de bruitages réalistes, cette simulation est hyper impressionnante. Pour une peu, on se croirait vraiment assis à bord d'une Formule 1...

ARCADE
CRAZY TAXI

● Sega
● 1 joueur
VM
Kit Vibration

Crazy Taxi est l'adaptation sur Dreamcast du jeu d'arcade. Le but est de d'embarquer des clients et de les emmener là où ils le désirent. Mais attention à la circulation : embouteillages, jardins, arbres, banc et autres objets vous mèneront la vie dure. Plus qu'une simple adaptation, Crazy Taxi dispose de modes de jeu inédits créés spécialement pour la console de Sega : concours de saut sur un tremplin ou course/bowling. Voilà qui relance considérablement l'intérêt du jeu.

GLISSE
SNOW SURFERS

● Sega
● 2 joueurs
VM
Kit Vibration

Snow Surfers est la suite de Coolboarder, célèbre jeu de glisse sur Playstation. Dreamcast oblige, les graphismes gagnent en finesse et en détails. Chanmé !

COURSE ARCADE
SPEED DEVILS

● Ubi Soft
● 2 joueurs
VM
Kit Vibration

A travers les circuits dispersés aux quatre coins du monde, retrouvez des sensations de conduite incroyables dans cette course d'arcade.

BASTON 3D
SOULCALIBUR

● Sega
● 2 joueurs
VM
Kit Vibration

Adapté du jeu d'arcade du même nom, Soulcalibur est incontestablement le meilleur jeu de baston 3D toutes consoles confondues. Grâce à la puissance de calcul de la Dreamcast, les animations sont aussi souples que rapides. Tout en haute-réolution, jamais jeu de baston n'aura été aussi détaillé. Incontourbale !

SPORT
TOMBRAIDER 4

● Eidos
● 1 joueur
VM
Kit Vibration

Lara Croft arrive sur Dreamcast accompagnée d'effets de lumière très réussis. C'est en Égypte que Lara promène désormais ses gros melons. Chaud devant, chaud !

SPORT
VIRTUA STRIKER 2

● Sega
● 2 joueurs
VM
Kit Vibration

Virtua Striker 2 est l'adaptation parfaite du jeu d'arcade. C'est la simulation de football la plus réussie sur console : graphismes 3D somptueux et réalisme total.

NUMÉRO 100

+ SON SUPPLÉMENT 46 PAGES DE SOLUCES POKEMON !

CONSOLES SOLUCES 2

- Tomb Raider 4 La révélation finale
- Final Fantasy VIII
- Dino Crisis, Spyro 2
- Star Wars La Menace Fantôme

PLATINIUM SOLUCES 1

- Tomb Raider • Tomb Raider 2 • Résident Evil 2
- Final Fantasy VIII • L'Odyssée d'Abe

+ Les Tips des Hits

- Command & Conquer : Alerte Rouge • Coolboarders 2
- Tenchu Stealth Assassin • Colin McRae Rally • Medievil
- Micromachines V3

HORS SERIE N°12

- Tomb Raider III
- Crash Bandicoot 3
- L'Exode d'Abe

ATTENTION ! LES HORS-SÉRIE N°5, 7 ET 8 SONT ÉPUISÉS

CONSOLES SOLUCES 1

- Soul Reaver • Mission : Impossible • Syphon Filter
- Silent Hill • Jade Cocoon • Driver • X-Files

NUMÉRO 90

- RESIDENT EVIL : + 32 PAGES DE SOLUCES

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F /mn)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ 100 / 451100	50 F	x	
C+ Soluces N°2 / 450021	50 F	x	
C+ Platinium N°1 / 450023	50 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	
C+ Soluces N°1 / 450018	50 F	x	
C+ 90 / 451090	50 F	x	

Ci-joint mon règlement de : _____ F

à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire dont voici le numéro : ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Date d'expiration de ma carte : ☐☐☐☐ (* port inclus)

Nom ..... **Prénom** .....

Date de Naissance .....

Adresse .....

.....

Code Postal ☐☐☐☐☐ **Ville** .....

Signature :

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

PROCHAINEMENT SUR VOS ÉCRANS...

JUILLET

PLAYSTATION
- Dance Dance Revolution
- De Sang Froid
- Destruction Derby Raw
- Dragon Valor
- Earthworm Jim 3D
- Front Mission 3
- Hogs of War
- LNF Star 2001
- Madden 2001
- Mike Tyson Boxing
- NBA Showtime
- Nightmare Creatures 2
- Pool Academy
- Reel Fishing 2
- Resident Evil Survivor
- Rugby 2001
- Sheriff fais-moi peur
- Silent Bombers
- Speed Ball 2100
- Spinjam
- Tenchu II
- Toshinden 4
- Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour
- Wicked Surf
- Morld Tour Championship

DREAMCAST
- Arcatera
- Bust a Move 4
- Giga Wing
- Les Fous du Volant
- Mag Force Racing
- M-SR
- Nightmare Creatures 2
- Plasma Sword
- Renegade Racers
- Silver
- Star Wars Racer
- Street Fighter 3 Double Impact
- Street Fighter Alpha 3
- Super Magnetic Neo
- Tech Romancer
- Tony Hawk's Pro Skater
- Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour

AOUT

PLAYSTATION
- Adventure Racing
- Alexandra Lederman Equitation Passion
- Animaniacs
- Bass Landing
- European Super League
- EVO's Space Adventures 99
- Gauntlet Legend
- Gerry Lopez Surf Riders
- Groge Warrior
- Harvest Moon
- Martian Gothic Unification 99
- Midnight in Vegas
- Nascar 2000
- Radical Bikers
- Railroad Tycoon 2
- Sheep
- Sno-Cross Championship
- Star Trek
- Team Buddies
- Test Drive Off Road 4
- The Misadventure of Tron
- Vanishing Point
- V-Beach Volleyball

NINTENDO 64
- Battletanx Global Assault
- Cyber Tiger
- Daikatana 64
- Dreamstory
- Duck Dodgers
- ECW Hardcore Revolution
- Fighter Maker
- Gauntlet Legend
- Jest
- Nascar 2000
- Operation : Winback
- Pokemon Snap
- Razmokets : La chasse aux trésors
- Starcraft 64

DREAMCAST
- Aerowings 2
- Dead of Alive 2
- Deadly Pursuit
- Deep Fighter
- European Super League
- Fur Fighters
- Gauntlet Legend
- Heroes of Might And Magic 3
- Hot Rod City
- Pao Pao Park
- South Park Rally
- Super Runabout 2
- Taxi 2

SEPTEMBRE

PLAYSTATION
- Alien Resurrection
- Aztec
- Chase the express
- DIRT
- Driver 2
- Hellboy
- Legend of Dragoon
- Marvel vs Capcom 2
- Messiah
- Moto Racer World Tour
- Parasite Eve 2
- Rayman 2
- Spiderman
- Suzuki Alstare Racing
- Terracon
- Test Drive Cycles
- T ime Crisis : Project Titan
- TNT 4x4
- Vib Ribbon
- X-Men

NINTENDO 64
- Destruction Derby
- Nuclear Strike
- Road Rash
- Spiderman

DREAMCAST
- Black and White
- Evil Twin : Cyprien's Chronicles
- F1 Racing Championship
- Hidden and Dangerous
- Max Payne
- Stupid Invaders
- Supreme Snowboarding
- Wetrix

Attention, ces dates sont susceptibles de varier en fonction des "impératifs de développement", comme disent nos amis les éditeurs. Sacrés eux !

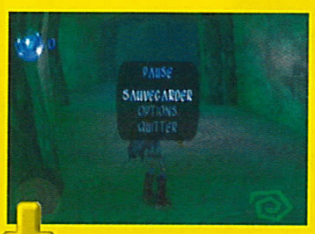
TIPS

Les beaux jours sont là! La saison des amours! Ça me rend tout joyeux... Et puis c'est toujours agréable pour un fan de voir arriver la période estivale, puisque la rentrée scolaire correspond souvent à de gros événements dans le domaine du jeu vidéo, que ce soit en Europe, aux Etats-Unis ou au Japon. Moi, j'ai hâte de jouer à Munch Oddyssee ou encore ESPN X-Games Snowboarding sur PS2, pas vous? Bon, en attendant ces réjouissances, régalez-vous de la dernière et chaude fournée de tips tout droit sortie de derrière les fagots. Je vous donne le vrai code pour Medievil 2 PS en exclu, et bien d'autres surprises...
Bonne bronzette.
Switch

DREAMCAST

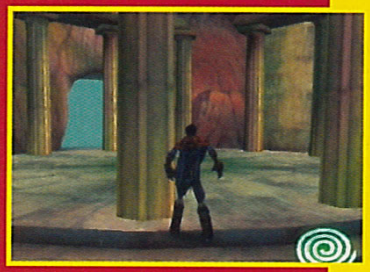
LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

Cette suite de Legacy of Kain sur Dreamcast est plutôt bonne... Les idées y sont nombreuses et le scénario assez captivant. Toutefois, les énigmes sont souvent tarabiscotées et un peu répétitives. Ces quelques codes vous permettront toutes les fantaisies.



Note : toutes les astuces qui suivent s'effectuent pendant la pause du jeu en maintenant L ou R appuyé.

POUR AVOIR TOUTES LES ABILITIES
Tapez : deux fois Haut, Bas, deux fois Droite, Gauche, B, Droite, Gauche, Bas.



POUR SE REMETTRE DE L'ÉNERGIE
Tapez : Bas, B, Haut, Gauche, Haut, Gauche.

POUR AVOIR L'ÉNERGIE AU MAXIMUM
Droite, B, Bas, Haut, Bas, Haut.

POUR AUGMENTER LE NIVEAU DE L'ÉNERGIE
Tapez : Droite, A, Gauche, Y, Haut, Bas.

POUR SE REMETTRE DE LA MAGIE
Tapez : deux fois Droite, Gauche, Y, Droite, Bas

POUR AVOIR LA MAGIE AU MAXIMUM
Tapez : Y, Droite, Bas, Droite, Haut, Y, Gauche.

POUR PASSER À TRAVERS LES BARRIERES
Tapez : Bas, deux fois B, Gauche, Droite, Y, Haut.

POUR GRIMPER SUR CERTAINS MURS
Tapez : Y, Bas, X, Droite, Haut, Bas.

POUR DIMINUER SON ÉNERGIE
Tapez : Gauche, B, deux fois Haut, Bas.

POUR AVOIR LA SOUL REAVER
Tapez : Bas, Y, X, deux fois Droite, deux fois Bas, Gauche, Y, Bas, Droite.

POUR AVOIR L'AERIAL RELAVER
Tapez : A, B, Droite, Y, deux fois Gauche, Droite, Haut.

POUR AVOIR LA KAIN REAVER
Tapez : A, B, Droite, Y, deux fois Gauche, Droite, Haut.

POUR AVOIR LA FIRE REAVER
Tapez : Y, Droite, Bas, B, Haut.

POUR AVOIR L'ABILITY DE FORCE
Tapez : Gauche, Droite, B, Gauche, Droite, Gauche.

POUR AVOIR L'ABILITY CONSTRICT
Tapez : Bas, Haut, deux fois Droite, B, deux fois Haut.

POUR AVOIR LA GLYPHE DE FORCE
Tapez : Bas, Gauche, Y, Bas, Haut.

POUR AVOIR LA GLYPHE DE PIERRE
Tapez : Bas, B, Haut, Gauche, Bas, deux fois Droite.

POUR AVOIR LA GLYPHE DU SON
Tapez : deux fois Droite, Bas, B, deux fois Haut, Bas.

POUR AVOIR LA GLYPHE D'EAU
Tapez : Bas, B, Haut, Bas, Droite.

POUR AVOIR LA GLYPHE DE FEU
Tapez : deux fois Haut, Droite, Haut, Y, X, Droite.

POUR AVOIR LA GLYPHE DE LUMIERE
Tapez : Gauche, B, Gauche, deux fois Droite, deux fois Haut, Gauche.

POUR POUVOIR SE DÉPLACER DANS N'IMPORTE QUEL ENDROIT VIA LES PORTAILS
Tapez : deux fois Haut, Bas, deux fois Droite, Gauche, B, Droite, Gauche, Bas.

PLAYSTATION

FEAR EFFECT

Ambiance manga sauce Resident Evil, c'est un peu à quoi fait penser Fear Effect. Des couleurs très dessin-animé et une atmosphère cinématographique. Ce jeu est vraiment spécial, et son ambiance encore jamais vue. Bref, à découvrir pour ceux qui n'y ont pas joué et, pour les autres, des cheat codes en pagaille. De quoi se défouler sans risque !
C'est parti !

Note : tous les codes qui suivent s'effectuent dans l'écran d'options. Placez-vous sur "Remerciements" et validez. Il faut taper le code durant le défilement du staff de fin.

Entrez tout d'abord dans les options...

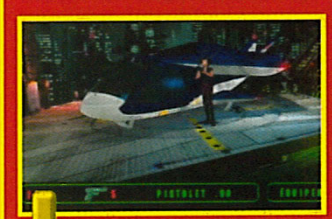
... puis allez dans les Credits.

C'est ici qu'il faut taper les codes. Si c'est réussi, on entend un sifflement de balle.

POUR AVOIR DE L'ÉNERGIE INFINIE
Pressez : L1, Triangle, Haut, Bas, deux fois Rond, Triangle, Carré, Droite, Carré.

POUR AVOIR UN MAXIMUM DE MUNITIONS
Pressez : L1, Triangle, Haut, Bas, deux fois Rond, Triangle, Carré, Gauche.

Plus rien à craindre de qui ou de quoi que ce soit désormais !



Les chargeurs sont pleins à bloc.

POUR TUER EN UN COUP AVEC TOUTES LES ARMES À FEU
Pressez : L1, Triangle, Haut, Bas, deux fois Rond, Triangle, Carré, Bas.

POUR RÉSOUDRE TOUTES LES ÉNIGMES À PUZZLE
Pressez : L1, Triangle, Haut, Bas, deux fois Rond, trois fois Bas, Haut.

POUR AVOIR UN MODE EXPERT
Pressez : trois fois Bas, Triangle, trois fois Bas, Carré, Gauche, Droite.

Un code qui permet de croire que l'on est très bon tireur.

ne bloquez plus ! trichez !

LES PHRASES QUE L'ON DIT JUSTE AVANT DE MOURIR

" – un peu d'élan et hop je saute... " vlan
" — super, une trousse de soins. Ah, non, une grena... " boom
" – ah ah, il est beaucoup trop loin, il peut pas m'avoir! " oouch
" — allez, un p'tit looping, j'ai la place. " vautr
" — boaf fastoche ce niv... " vlan " — ouah un passage secret! " chbing
" — c'est quoi ce truc? Ah ok, un bonus, géni... " crac
" — même pas besoin de freiner dans ce virage. " vautr

NE MOUREZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES
3615 ASTU
3615 SOLU
LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE D'ASTUCES & DE SOLUCES DEPUIS 1988

NE MOUREZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES
par téléphone
08 926 88 926
24h/24, composez le
08 926 88 926
PAR TÉLÉPHONE, D'AUTRES ASTUCES & SOLUCES QUE SUR LES SERVEURS 3615 ASTU & 3615 SOLU

toutes les nouveautés en premier !

Nudge Interactive Tarifs 3615 & 08 92 : 2,23 F/mn

NINTENDO 64

TONY HAWK'S PRO SKATER

Yo! Tony, le pro du skate, sur Nintendo! C'est trop pur et c'est pas dur! Encore moins avec la tonne de tips qui nous arrivent tout droit du ciel. On va pouvoir chopper toutes les cassettes, faire les tricks secrets plus vite, avoir un mode Turbo, les stats à fond, la photo de la femme de Tony Hawk... J'en passe des vertes et des meilleures!

Note : tous les codes qui suivent s'effectuent pendant la pause en maintenant le bouton L appuyé. Si c'est réussi, l'écran se met à trembler.

POUR AVOIR TOUTES LES CASSETTES
Pressez : C-Droite, Gauche, Haut, deux fois C-Haut, Droite, Bas, Haut.

POUR FAIRE LES TRICKS SPÉCIAUX PLUS RAPIDEMENT
Pressez : C-Haut , Gauche, deux fois C-Bas, Haut, Bas, Droite.

Et voilà, la dernière compétition est disponible !

POUR AVOIR DES CARACTÉRISTIQUES PARFAITES
Pressez : C-Haut, C-Droite, Gauche, C-Droite, Droite, Haut, Bas.

POUR AVOIR TOUTES LES STATS À 10
Pressez : C-Haut, C-Gauche, Gauche, Haut, C-Bas.

POUR AVOIR LES STATS À 13
Pressez : C-Haut, C-Gauche, Gauche, Haut, Bas.

POUR AVOIR LE MODE RALENTI
Pressez : deux fois Bas, C-Haut, C-Droite, Gauche.

POUR AVOIR LE MODE TURBO
Pressez : Droite, Haut, deux fois Bas, Haut, Bas.

Je crois bien que c'est la femme de Tony. Nice girl !

POUR AVOIR UNE PHOTO DE FILLE
Pressez : C-gauche, C-Bas, C-Droite, C-Gauche, C-Bas, deux fois C-Droite.

PLAYSTATION

SPYRO 2 : GATEWAY TO GLIMMER

Petit dragon deviendra grand... Spyro est une bestiole toute rose (d'ailleurs, les filles adorent). Ce nouvel épisode réserve bien des surprises et de nombreuses heures de jeu. Challenges variés, mondes gigantesque, nouvelles Abilities...

Il y a de quoi faire ! Pour ceux qui ont terminé le jeu et pour les autres, voici quelques codes sympathiques aux effets multiples.

Note : tous les codes s'effectuent pendant la Pause.

POUR AVOIR TOUTES LES ABILITIES
Pressez : quatre fois Rond, Carré.

Si c'est réussi, Spyro pourra nager, cracher d'énormes flammes et bien d'autres choses...

POUR AVOIR UNE GROSSE TETE
Pressez : quatre fois Haut, quatre fois R1, Rond.

POUR AVOIR UN SPYRO PLAT
Pressez : Gauche, Droite, Gauche, Droite, L2, R2, L2, R2, Carré.

L'astuce de la grosse tête, un grand classique du genre...

POUR AVOIR UN SPYRO ROUGE
Pressez : Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Carrré, R1, R2, L1, L2, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Rond.

Une astuce pratique pour passer sous la porte.

Quand Spyro voit rouge, mieux vaut ne pas se trouver dans les parages !

POUR AVOIR UN SPYRO BLEU
Pressez : Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Carré, R1, R2, L1, L2, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Croix.

POUR AVOIR UN SPYRO VERT
Pressez : Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Carré, R1, R2, L1, L2, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Triangle

POUR AVOIR UN SPYRO JAUNE
Pressez : Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Carré, R1, R2, L1, L2, Haut,Gauche, Bas, Droite, Haut, Haut.

POUR AVOIR UN SPYRO ROSE
Pressez : Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Carré, R1, R2, L1, L2, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Carré.

POUR AVOIR UN SPYRO NOIR
Pressez : Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Carré, R1, R2, L1, L2, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Bas.

POUR VOIR LES CRÉDITS
Pressez : Carré, Rond, Carré, Rond, Carré, Rond, Gauche, Droite, Gauche, Droite.

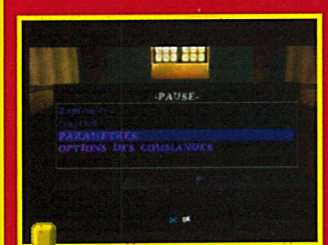
PLAYSTATION

MEDIEVIL 2

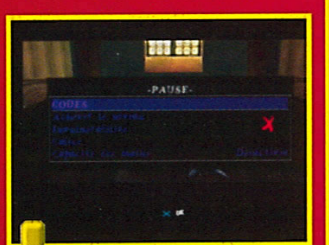
Erratum : le mois dernier, je vous donnais un code pour Medievil 2. Malheureusement, il ne fonctionne pas sur la version définitive et était réservé aux professionnels. Comme d'habitude, la fuite a eu lieu sur le Net et a semé la confusion dans mon esprit. L'erreur est réparée, veuillez m'en excuser ! Vous pouvez désormais profiter de toutes les tricheries qui vous sont dues.

POUR AVOIR LE MEGA CHEAT MODE

Pendant la pause, maintenez L2 et pressez : Bas, Droite, Rond, Gauche, Gauche, Triangle, Droite, Rond, Gauche, Gauche.



C'est pendant la Pause que tout se joue.



Si c'est réussi le menu "Codes" apparaît.

A l'intérieur, on peut quasiment tout avoir : plus de vie, d'argent, toutes les armes, la grosse tête, terminer le niveau... La totale !

Dès l'activation des codes, sir Fortesque peut prendre la grosse tête...

... Normal ! Avec cet arsenal, le voilà indestructible.

ne bloquez plus ! trichez !

LES PHRASES QUE L'ON DIT APRÈS AVOIR PERDU

"— ouah comment elle déconne la manette ! " honte
"— vous pouvez pas la fermer ? Peux pas me concentrer. " ah ah
"— rah d'accord on peut même plus se gratter le nez... " oui oui
"— j'ai fait exprès, je voulais manger. " pouffe
"— j'ai rêvé ? Il a pas sonné le téléphone ? " gobgob
"— d'façons l'écran est mal réglé... " noOon?
"— je le crois pas, y a un maxi gros bug ! " couine

NE PERDEZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES
3615 ASTU
3615 SOLU
LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE D'ASTUCES & DE SOLUCES DEPUIS 1988

NE PERDEZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES
par téléphone
08 926 88 926
24h/24, composez le
08 926 88 926
PAR TÉLÉPHONE, D'AUTRES ASTUCES & SOLUCES QUE SUR LES SERVEURS 3615 ASTU & 3615 SOLU

toutes les nouveautés en premier !

Nudge Interactive Tarifs 3615 & 08 92 : 2,23 F/mn

ACTION REPLAY

PLAYSTATION

Note : Veillez à toujours respecter la compatibilité entre la version de votre jeu (NTSC : Jap, US ; Pal : UK, FR, Deutsch) et les codes donnés (ex : les codes de FFVIII Pal UK ne fonctionnent pas avec le jeu français). Pensez aussi que les codes donnés sont garantis pour fonctionner à condition que votre Action Replay ne soit pas trop vieille et que son "software" ne soit pas périmé.

FINAL FANTASY VIII (PAL FR)

PAS D'ENNEMIS
8007 9290 0008
SAUVEGARDER PARTOUT
3007 8641 0003
ARGENT INFINI
8007 831C E0FF
8007 831E 05F5
TOUJOURS ETRE EN "LIMIT"
3007 8BD9 0004
3007 8DA9 0004
3007 8F79 0004
UTILISER LES "GUARDIAN FORCE" RAPIDEMENT
8007 8BCC 0000
8007 8D9C 0000
8007 8F6C 0000
DÉBLOQUER TOUS LES "GUARDIAN FORCE"
5000 1044 0000
3007 7871 0001
TOUS LES OBJETS
5000 C602 0001
3007 8354 0001
OBJETS INFINIS
5000 C602 0000
3007 8355 0063
TOUTES LES CARTES
50003701 0000
30078AF0 00E3
50001601 0000
30078B27 00E3
50002101 0000
30078B3D 00F0
50000501 0000
30078B5E 00FF
TEMPS = 00:00
800784E0 0000
800784E2 0000
HP INFINIS PENDANT LE COMBAT
80078D2A 270F
80078EFA 270F
800790CA 270F.

EVERYBODY'S GOLF 2 (PAL)

TOUS LES PERSONNAGES
D0046EB0 0007
80046EB0 1FFF
POUR AVOIR TOUS LES PARCOURS
80047894 00FF
LE JOUEUR 1 GAGNE TOUJOURS
50001202 0000
80046D7E 0002
STATUT AU MAX
80046EB8 FFFF
80046EBA 00FD
30046E8C 0063
80046EC2 0005

DUNE 2000 (PAL)

CODES POUR LES ATRÉIDES
EPICE INFINIE
800E090E 0098
BATIMENTS GRATUITS
800E061C FFFF
UNITÉS GRATUITES
800E062C FFFF
CONSTRUCTION DES BATIMENTS IMMÉDIATE
800E0622 5A00
CONSTRUCTION DES UNITÉS IMMÉDIATE
800E0632 5A00
UPGRADE IMMÉDIAT
800E 06D2 59FF

CODES POUR LES HARKONNENN
EPICE INFINIE
800E 15BA 0098
BATIMENTS GRATUITS
800E 12C8 FFFF
UNITÉS GRATUITES
800E 12D8 FFFF
CONSTRUCTION DES BATIMENTS IMMÉDIATE
800E 12CE 5A00
CONSTRUCTION DES UNITÉS IMMÉDIATE
800E 12DE 5A00
UPGRADE IMMÉDIAT
800E 137E 59FF

CODES POUR LES ORDOS
EPICE INFINIE
800E 2266 0098
BATIMENTS GRATUITS
800E 1F74 FFFF
UNITÉS GRATUITES
800E 1F84 FFFF
CONSTRUCTION DES BATIMENTS IMMÉDIATE
800E 1F7A 5A00
CONSTRUCTION DES UNITÉS IMMÉDIATE
800E 1F8A 5A00
UPGRADE IMMÉDIAT
800E 202A 59FF

D'AUTRES TIPS ? ILS SONT TOUS SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23) F/MIN)

FIFA 2000 (PAL)

L'ÉQUIPE QUI ACCUEILLE MARQUE 20 POINTS
8003 2514 0014
L'ÉQUIPE QUI ACCUEILLE NE MARQUE PAS DE BUT
8003 2514 0000
L'ÉQUIPE ADVERSE MARQUE 20 POINTS
8003 2518 0014
L'ÉQUIPE ADVERSE NE MARQUE PAS
8003 2518 0000
PASSER EN MODE NTSC
8001 790E 3C00
LES TIRS RAPPORTENT XX POINTS
8009 DC10 00??

RIDGE RACER TYPE 4

CHANCES INFINIES
800A D4E4 0303
TOUTES LES VOITURES
5000 2002 0000
800F 3930 FFFF
TOUTES LES COURSES
800F 392C FFFF
300F 3974 0001
800F 3978 0101
800F 397A 0101
A FOND TOUT LE TEMPS
800A C18E 0FFF
EXTRA TRIAL TERMINÉ
800F 397C 0101
800F 397E 0101
LE TEMPS DE CHAQUE TOUR TERMINÉ EST INFÉRIEUR AU PRÉCÉDENT
800F 4BA8 0001
800F 4BAC 0001
800F 4BB0 0001
PAS DE LIMITE DE TEMPS
800A C5A4 3AAA

RESIDENT EVIL: GUN SURVIVOR

MODE NTSC
80026292 3C00
ENERGIE INFINIE
800A 8734 00C8
LES MUNITIONS NE DIMINUENT PAS
D006 FD9C 0002
8006 FD98 0000
CONTINUS INFINIS
D00B 623C 0003
300B 623C 0009
TEMPS À ZÉRO
D00A F9B8 000A
0006 CFF8 0000

Note : Les codes qui suivent doivent être actionnés tous les trois pour fonctionner.

INVENTAIRE À CINQUANTE CASES
D00A 8A70 0002
300A 8A70 0032
TOUTES LES ARMES ET MUNITIONS INFINIES
5000 0908 0001
800A F9B8 0001
5000 0A08 0000
800A F9B2 000A
TOUS LES OBJETS
5000 0608 0001
800A FA30 0014
5000 0608 0001
800A FA32 0001

DREAMCAST

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS	
TOMB RAIDER 4	379 F
ZOMBIE REVENGE	379 F
EVOLUTION	379 F
OMIKRON	379 F
NBA 2K	379 F
RAYMAN 2	379 F
RESIDENT EVIL CODE VERONICA	379 F
ECCO LE DAUPHIN	379 F
STAR WARS RACER	379 F
TOY STORY 2	379 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS	
POKEMON STADIUM	TEL
GAUNTLET	399 F
WRESTLEMANIA 2000	399 F
DESTRUCTION DERBY 64	399 F
NBA IN THE ZONE 2000	399 F
NUCLEAR STRIKE	399 F

PLAYSTATION

LES NEWS

RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR	299 F
STAR IXIOM	299 F
MIKE TYSON BOXING	299 F
ARMORINE	299 F
RAYMAN 2	329 F
DE SANG FROID	329 F
GUY ROUX 2000	349 F
POOL ACADEMY	349 F
RUGBY 2000	349 F
VAGRANT STORY	349 F
LES FOUS DU VOLANTS	349 F
COLIN MC RAE 2	349 F
NIGHTMARE CREATURES 2	TEL
STREET FIGHTER EX 2	TEL
RONALDO V FOOOTBALL	TEL
VALKYRIE PROFILE	TEL
GALERIANS	TEL

RESIDENT EVIL 2	429 F
ROAD RASH	429 F
TONY HAWKS	429 F
TRACK AND FIELD	429 F
CASTLEVANIA 2	429 F
JEREMY MC GRATH	429 F
PERFECT DARK	429 F

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C+ 06 / 2000

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

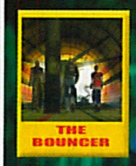
Dragon System
VIDEO GAMES

DREAMCAST

		Import	
CRAZY TAXY	369	HALF LIFE	449
DEAD OR ALIVE 2	369	KOF 99 Evolution	499
ECCO THE DOLPHIN	369	MAKEN X	449
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3	369	MARVEL VS CAPCOM 2	499
MDK 2	369	POWER STONE 2	499
MSR	369	RENT-A-HERO	499
NBA 2K	369	SAKURA WARS 1	499
NOMAD SOUL	369	SNK VS CAPCOM	TEL
PLASMA SWORD	369	SORCERIAN	499
RAYMAN 2	369	SUPERSOCCER EURO 2000	499
RESIDENT EVIL: Code Veronica	369	PUCE UNIVERSELLE	TEL
SLAVE ZERO	369	PS2	
SOUL REAVER	369	ACCESSOIRES DISPO	TEL
STAR WARS RACER	369	ARMORED CORE 2	TEL
STREET FIGHTER ALPHA 3	369	FIFA SOCCER	TEL
TOMB RAIDER 4	369	GEKIKUKAN Pro Baseball	TEL
TONY HAWK Pro Skator	369	SNOWBOARD SUPERCROSS	TEL
TOY STORY 2	369	THE BOUNCER	TEL
VIRTUAL STRIKER 2000	369		
V-RALLY 2	369		
ZOMBIE REVENGE	369		

news

189 F



Port gratuit* colissimo

01 58 59 12 93

www.dragonsystem.fr

DRAGON SYSTEM - BP 136 - 75863 PARIS Cedex 18 - (10h à 19h) - du lundi au samedi

WWW.DOCKGAMES.COM

TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO EN TEMPS RÉEL

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
WWW.DOCKGAMES.COM

et bientôt...

L'ARGUS DES JEUX VIDÉO ET DVD

Interview Power Games

La boutique Power Games est présentée comme le haut lieu de l'import et plus généralement du jeu vidéo parisien. Il est important de faire un point sur la situation du marché actuel, en compagnie d'un des responsables de ce magasin, véritable spécialiste du jeu et partenaire de Consoles+ depuis de longues années.

Consoles+ : Pouvez-vous vous présenter pour les lecteurs de Consoles+ ?
Power Games : Je suis Michael et je suis responsable des ventes du magasin Power Games de Paris. Je travaille dans ce magasin depuis six ans maintenant, date de l'ouverture de cette enseigne.

Consoles+ : Pouvez-vous présenter le magasin Power Games en terme de chiffres et d'activités ?
Power Games : Le magasin Power Games sort d'une période de six ans particulièrement active et favorable pour les jeux vidéo en général. Mais la tendance s'apprête à changer et nous attendons de voir l'impact de la nouvelle vague de consoles pour anticiper les changements. Notre spécialité est incontestablement l'import, mais nous vendons également de nombreux jeux européens officiels et nous sommes spécialement réactifs sur toutes les nouvelles consoles. Toutes les nouveautés hardware et software se trouvent à coup sûr chez Power Games.

Consoles+ : Quels sont vos points forts et vos avantages sur la concurrence directe ?
Power Games : C'est incontestablement la rapidité qui caractérise le mieux le service de Power Games. Tous les nouveaux jeux d'import et officiels sont disponibles dans un délai record. Nous ne sommes pas en reste au niveau des accessoires et des consoles, avec un choix très important disponible à tout moment. Il faut également préciser que les employés de Power Games sont tous des joueurs qui sont à même de répondre à tous types de questions et d'orienter les acheteurs vers les meilleurs produits.

Consoles+ : Quel est votre avis sur le positionnement hostile des grands constructeurs par rapport à l'import ?
Power Games : C'est dommage ! La politique de Sony et des autres grands constructeurs est difficilement compréhensible, dans le sens où l'import fait plus de publicité à un constructeur qu'il n'engendre de perte d'argent.

Consoles+ : Y a-t'il une grande différence entre les acheteurs de jeux officiels

et les acheteurs de jeux en import ?
Power Games : Les acheteurs d'imports sont des purs et durs du jeu vidéo, des véritables hardcore gamers. Ces acheteurs sont au courant des dernières sorties et des dernières tendances avant tous les autres. Ce sont de véritables spécialistes du jeu vidéo. C'est le grand public qui achète généralement les jeux officiels. Ils achètent la dernière grande nouveauté dont ils ont entendu parler par voie de presse ou par la télévision.

Consoles+ : Quelle est pour vous la machine qui va remporter la guerre des consoles nouvelle génération ?
Power Games : Pour ma part, je pense que la Dreamcast possède des avantages que ses concurrentes directes ne possèdent pas. Un grand nombre de périphériques sont prévus pour cette console et, de ce fait, elle possède une grande espérance de vie. C'est un avantage certain sur la Playstation 2, par exemple. Il est intéressant de noter que les débuts de la Playstation 2 sont moins tonitruants que ceux de la Dreamcast. Les jeux intéressants sont trop peu nombreux sur PS 2 pour le moment. Le vrai décollage n'a pas eu lieu pour la nouvelle merveille de Sony.

Consoles+ : Existe-t-il un point particulier dans l'architecture interne des nouvelles consoles à même de faire la différence ?
Power Games : C'est l'importance de la RAM qui va faire la différence entre ces consoles. La plupart des développeurs de jeux sont unanimes pour dire que ce critère est très important. Cette donnée est essentielle dans le traitement des graphismes et de l'esthétique générale des jeux. Pour le moment, la RAM de la Playstation 2 est un peu réduite ; la Dreamcast est nettement favorisée dans ce domaine et la différence visuelle est pour le moment évidente.

Consoles+ : Quels sont vos jeux et vos éditeurs favoris ?
Power Games : J'aime particulièrement un éditeur comme Capcom pour l'ensemble de sa production. De manière générale, j'aime les jeux orientés arcade, du style de Daytona USA, Ridge Racer... Des jeux où l'on s'éclate et où l'on en prend plein la tronche.

Consoles+ : Quels sont les gros titres à venir dans l'année selon vous, toutes plates-formes confondues ?
Power Games : Le nouveau Daytona USA, prévu sur Dreamcast, risque bien de faire tourner quelques têtes. Le Metal Gear Solid sur Playstation 2 promet quelques chaudes heures. Le Perfect Dark risque de faire parler de lui sur N64. Pour ce qui est de la Game Boy, bon nombre de titres sont en préparation et ils semblent tous d'un intérêt équivalent.

Consoles+ : Y a-t'il une évolution principale que vous aimeriez voir arriver dans les jeux et le hardware du futur ?
Power Games : Les jeux du futur gagneraient à être moins linéaires. L'idéal serait de pouvoir évoluer en toute liberté dans un univers en 3D de grande qualité. Les recherches des développeurs devraient se concentrer sur l'équilibre entre jeu de rôles et jeu d'action, à l'image d'une éventuelle réalité virtuelle. Les extensions liées à Internet prennent chaque jour plus d'importance, et cette donnée va contribuer à donner encore plus de liberté aux joueurs.

Consoles+ : Quels sont les objectifs à court et à long terme de Power Games ?
Power Games : Nous aspirons à toujours plus d'expansion. Nous souhaitons être sur le marché le plus longtemps possible et satisfaire toujours plus de nouveaux clients. Notre boutique de Lyon n'a pas particulièrement bien marché et nous attendons le positionnement des nouvelles consoles pour relancer une éventuelle nouvelle enseigne dans une ville de France autre que Paris.

Propos recueillis par Toxic

Absolute Games
Tel 03.80.46.60.60
www.AbsoluteGames.com
10 Place centrale 21800 Quétigny

OFFERTS !

PROMO!
(Jusqu'au 31 Juin)

PlayStation.
Les frais de port sont offert sur tous nos articles

KIT CLASSIC SCPH 9002*	139fr
GAME ENHANCER (Sauf SCPH9002*) Jouez à tous vos jeux + compatible avec les Fonctions Action Replay™ Notice Vf - Ressort - Port compris	
CABLE RALLONGE MANETTE	59fr
CABLE RGB AUDIO	59fr
CABLE LINK	59fr
COQUE TRANSPARENTE	199fr
MANETTE simple	69fr
DUALSHOCK infra-rouge	229fr
SOURIS	199fr
MULTI PAD	199fr
MEMORY CARD 1Mb	59fr
PC Non USB JOYDAPTER	199fr
PC USB JOYDAPTER	199fr

Dreamcast™
PROMO PUCE!

PUCE D.C 4 Fils	199fr
CABLE RGB AUDIO	79fr
CABLE RALLONGE	79fr
MANETTE D.C	189fr
VIBREUR D.C	129fr
D.C JOYDAPTER	199fr
VGA BOX D.C	249fr

Les frais de port sont offert sur tous nos articles

GAMEBOY
Les frais de port sont offert sur tous nos articles

GB 4en1 Pack	159fr
GB PLAYER SET	79fr
WORMLIGHT	99fr
GB LINK	89fr
GB PROTECT	59fr

Pleins d'autres PROMOS en ligne pour le lancement de notre nouveau site, www.AbsoluteGames.com

STICKER
Lavable
Collable
Décollable

Premier Magasin à avoir proposé des produits à prix "port compris 48h chez vous" aussi bas!
Premier Magasin à avoir importé le Ps Hacker, premier à avoir proposé la Puce aux particuliers, premier à proposer des Puces Dream en 4 Fils !
Service de vente par correspondance depuis 1997

(1) Un porte clés offert pour toute commande supérieure à **199Fr** dans la limite des stocks disponibles.

Commandez par Chèque, Mandat par **courrier** ; ou par Carte Bleue par **téléphone**
ABSOLUTEGAMES.COM 10 Place Centrale 21800 QUETIGNY- **Tel:03.80.46.60.60**

Nom, Prénom
Adresse
Adresse
Code Postal, Ville
Articles:

Les frais d'expédition vous sont offerts!
Satisfait ou remboursé sur tous nos produits !
chèque à l'ordre d'Absolute

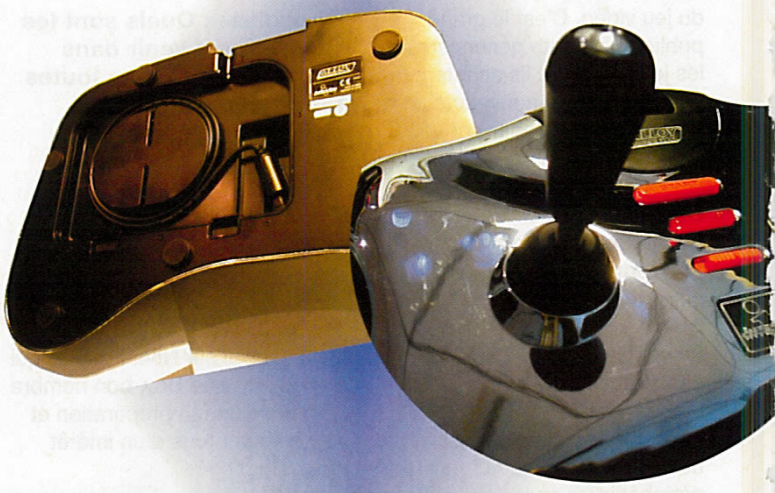
SCPH 9002 = Le dernier Modèle Playstation™ sans port // arrière (Voir autocollant au dos de la console). Dans la limite des stocks dispos. Photos non contractuelles. Toutes marques déposées

Accessoires

ALLOY ARCADE STICK
Dreamcast

J'ai la chaîne en or qui brille, je conduis une Punto Cabriolet rouge, je vais montrer mes biceps au Gymnase Club place d'Italie, j'ai des enceintes Klipsch à la maison (pour le plus grand bonheur de mes voisins), et je ne joue qu'avec mon Alloy Arcade Stick sur ma Dreamcast en or. Vous l'avez compris, ce nouveau stick d'Interact est un bel objet, pour tous les kakous dans l'âme qui veulent frimer devant leurs copains. Un monstre, ce stick, un MONSTRE! Imposant, le chrome de sa carrosserie métallique aveuglera vos rétines fragilisées. Lourd, ce stick est programmable à souhait, avec une fonction "auto-fire" (accessible directement depuis le bâton). De plus, les boutons Z et C ont été dédoublés, pour s'adapter aux grosses paluches capricieuses qui pourront ainsi s'exciter sans complexe sur les grosses touches bien robustes. Mieux, l'objet est même équipé au dos d'un compartiment pour ranger le fil. Et enfin, cerise sur le gâteau, c'est quand même le petit chiffon doux, fourni pour lustrer l'Alloy Arcade Stick.

Interact, environ 400 francs.



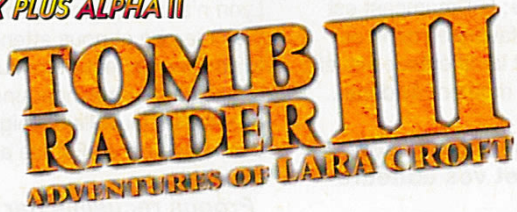
www.speedgames.com
AIR SOFT GUN
DVD
JEUX VIDEO
SPEED GAMES - 61, av. de Paris 95230 Soisy sous Montmorency
Tél. : 01.34.12.48.66

Les meilleurs prix. Venez constater par vous-même
www.e-consoles.com
04 90 22 44 62
STEMA SARL. RC 42373942400012

AYATO
Achetez vos jeux Néo Géo, Nec, SFC, Saturn, playstation...et consoles jap.
sur www.ayato.fr
- jeux dreamcast, playstation et N64 en occaz à GOGO!!!
AYATO Marseille
3 rue Estelle
13001 Marseille
tél 0491556773
AYATO SIX FOURS
41 rue de la République
83140 Six Fours
tél 0494251925

GAME PLATINUM
Playstation

1001 pattes
Air Combat
Colin McRae Rally
Command and Conquer
Command and Conquer Alerte Rouge
Cool Boarders 2
Crash Bandicoot 2
Crash Bandicoot 3
Croc
Die Hard Trilogy
Fifa: en route pour la Coupe du Monde 98
Final Fantasy VII
Formula One 97
G-Police
Gran Turismo
Grand Theft Auto
Heart of Darkness
Hercules
International Track and Field
Jurassic Park-Lost World
Medievil
Mickey's Wild Adventure
Micromachines V3
Moto Racer
Moto Racer 2
Oddworld, l'Odyssée d'Abe
Porsche Challenge
Rayman
Resident Evil 2
Ridge Racer
Ridge Racer Revolution
Ridge Racer Type 4
Soul Blade
Soviet Strike
Spyro
Sreet Fighter EX Plus Alpha
Tekken
Tekken 2
Tekken 3
Tenchu : Stealth Assassins
Time Crisis
Toca Touring Car 2
Tomb Raider
Tomb Raider 2
Tomb Raider 3
V-Rally
WipEout 2097



SHOCKPAD

Dreamcast

Les pads Dreamcast commencent à pleuvoir, mais certains ont vraiment certaines originalités, qui s'avèrent utiles. Par exemple, le Shockpad intègre, dans sa carcasse, un Purupuru Pack. Plus besoin de brancher le kit vibration pour sentir les secousses des jeux. Le mécanisme a été concentré sur le petit espace du port VM du bas. Du coup, la "combinaison" est plus légère. Disponible en plusieurs couleurs translucides (rouge, noir, violet et orange), le Shockpad est aussi bourré de fonctions (ralenti, programmation et turbo). Il dispose même de deux boutons supplémentaires placés sous le pouce droit. En fait, ce sont des doublons des gâchettes Z et C, plus ergonomiques à cet endroit pour la plupart des jeux de baston. Malgré cela, nous regrettons que la croix directionnelle soit si rigide. De plus, les gâchettes ne sont pas très souples au toucher.

Eclectic Multimedia, environ 250 francs.

PLAYER'S CHOISE

Nintendo 64

1080° Snowboarding
Banjo Kazooïe
Bomberman 64
Diddy Kong Racing
F1 World Grand Prix
GoldenEye
Lylat Wars
Mario Kart 64
Star Wars Shadow of the Empire
Wave Race
Yoshi's Story

KONCI
WWW.KONCI.COM

RIDGE RACER TYPE 4
Reiko nagase
Figurine officielle sous license NAMCO
Exclusivite magasin KONCI
Figurine peinte High grade
Cold Cast' 25cm
1000 EX. Limited Disponible ETE 2000

REVENDEUR CONTACTER NOUS

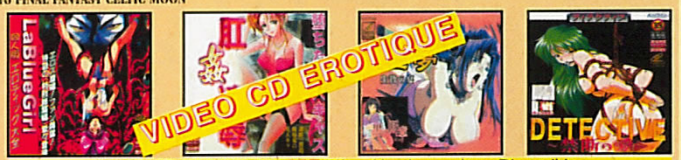
123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS
TEL: 01 44 93 03 28 OU 01 44 93 51 30
FAX: 01 44 93 51 34

Produced by High Dream & Reigning Looney Corp, C 1999 NAMCO LTD ALL RIGHTS RESERVED Namco is a trademark of NAMCO LTD

CD MUSIC DE JEUX

99F Pièce
5 achetés
6ème gratuit

01 SOUL EDGE Khan Super Session
06-DRACULA X akumajo dracula gekka no n
11 TENCHU O.S.T
13 GRAND TURISMO GAME O.S.T
30 PARASITE EVE REMIXES
34 THE KING OF FIGHTERS'98 O.S.T (2cd)
44 SOUL EDGE Super batte sound attack
54 STAR OCEAN II ARRANGE ALBUM
55 STAR OCEAN II O.S.T (2cd)
60 GRANDIA O.S.T 1 (2cd)
62 GRANDIA O.S.T 2 (2cd)
66 VERY best of YS Falcom label10thAnniversary
67-VERY BEST OF YS Facom label 10th anni
78 THE LEGEND OF ZELDA O.S.T
86-CREID yasunori mitsuda & millennial fai
94 RIDGE RACER TYPE 4 DIRECT AUDIO
98 G-DARIUS ZUNTATA Original acade score
99 LEGEND OF ZELDA ocarina of time hyrule sym
100 SHINING FORCE 3 O.S.T
101 AZEL PANZRE DRAGOON RPG
105 SONIC ADVENTURE Vocal+Remix Albam
108 FINAL FANTASY 8 O.S.T (4CD)
128 SILENT HILL O.S.T
131 SHEN MUE ORCHESTRA VERSION
145 GRADIUS IV GAME O.S.T
148 WILD AMBITION Arrangr soundtrack
160 STREET FIGHTER /3rd STRIKE (2cd)
180 NEOGEO GUYS SONG COLLECTION
185 DINO CRISIS O.S.T
186 ACE COMBAT 3 électrosphere Direct Audio
187 TEKKEN TAG TOURNAMENT
190 KING OF FIGHTERS'99 Arrange SoundTrax
197 WILD ARMS O.S.T
200 SOULCALIBUR O.S.T
201 FINAL FANTASY 1&2 ALL SOUNDS
202 FINAL FANTASY 3
203 FINAL FANTASY SYMPHONIC SUITE
204-FINAL FANTASY VI O.S.T (3CD)
207-FINAL FATASY VI GRAND FINAL
208-FINAL FANTASY PRAY
209 FINAL FANTASY IV PIANO COLLECTION
210 FINAL FANTASY 1987-1994
211 FINAL FANTASY MIX
212 FINAL FANTASY 3 Original Sound Version
213 FINAL FANTASY 4 Original sound Version
214 FINAL FANTASY 5 O.S.T (2CD)
216 FINAL FANTASY CELTIC MOON
217 FINAL FANTASY 5 DEAR FRIENDS
218 FINAL FANTASY LOVE WILL GROW
219-FINAL FANTASY 7 COMPLETE (4cd)
223 FINAL FANTASY 7 REUNION TRACK
229-FINAL FANTASY 8 fithos lusec wecos vinosec
230-ARC the LAD soundtrack complete(2cd)
233-DANCE DANCE Revolution 3rd MIX(2CD)
236-LANGRISSER Millennium O.S.T (2CD)
243-CHRONO TRIGGER O.S.T
244-PARASITE EVE 2 O.S.T (2CD)
246-CHRONO CROSS O.S.T (3CD)
257-SHEN MUE JUKE BOX
258-BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE O.S.T(2CD)
261-DRAGON QUEST IN CONCERT
262-DRAGON QUEST 5 ON PIANO 1
263-DRAGON QUEST 5 ON PIANO 2
264-SAMOURAI SPIRIT PSX (2CD)
266-FINAL FANTASY 8 PIANO COLLECT
267-THE LEGEND OF DRAGON O.S.T
268-THE LEGEND OF ZELDA Arrange Album
270-ARC THE LAD 3 O.S.T
279-STREET CAPCOM NEO GEO POCKET
280-VIRTUA FIGHTER 3 O.S.T
282-VALKYRIE PROFILE (2CD)
286-BIOHAZARD Code:Veronica O.S.T (2CD)
288-VALKYRIE PROFILE ARRANGE ALBUM
289-KESSEN OST GAME
294-RIDGE RACER V OST GAME
295-SHENMUE CHAP 1 OST(2CD)
300-GRAND TURISMO 2 OST GAME
SAMOURAI SPIRITS 4 ARRANGE
FINAL FANTASY TACTICS BGM (2CD)
SAGA FRONTIERS BGM (3CD)
ENNOGEARS BGM (2CD)
GHOST IN THE SHELL GAME MUSIC
SAMURAI SPIRITS 64 ARRANG BGM
PARASITE EVE (2CD)
SOUKAIGI BGM
KING OF FIGHTERS'98 BGM
KING OF FIGHTERS THE BEST
DREAMCAST SONIC ADVENTURE(2CD)
SAGA FRONTIER 2 PIANO Pieces
FRONT MISSION 2 O.S.T
CHRONO TRIGGER BGM(3CD)
SECRET OF MANA 3O.S.T GAME(3CD)



VIDEO CD EROTIQUES 99F Pièce Nombreux titres Disponibles

BON DE COMMANDE A RETOURNER A KONCI
123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS Métro voltaire

NOM.....Prénom.....
Adresse.....
Code postal.....Ville.....
Tél.....AGE.....N° CB.....Exp le.....

TITRE	REF	QTE	PRIX	MONTANT

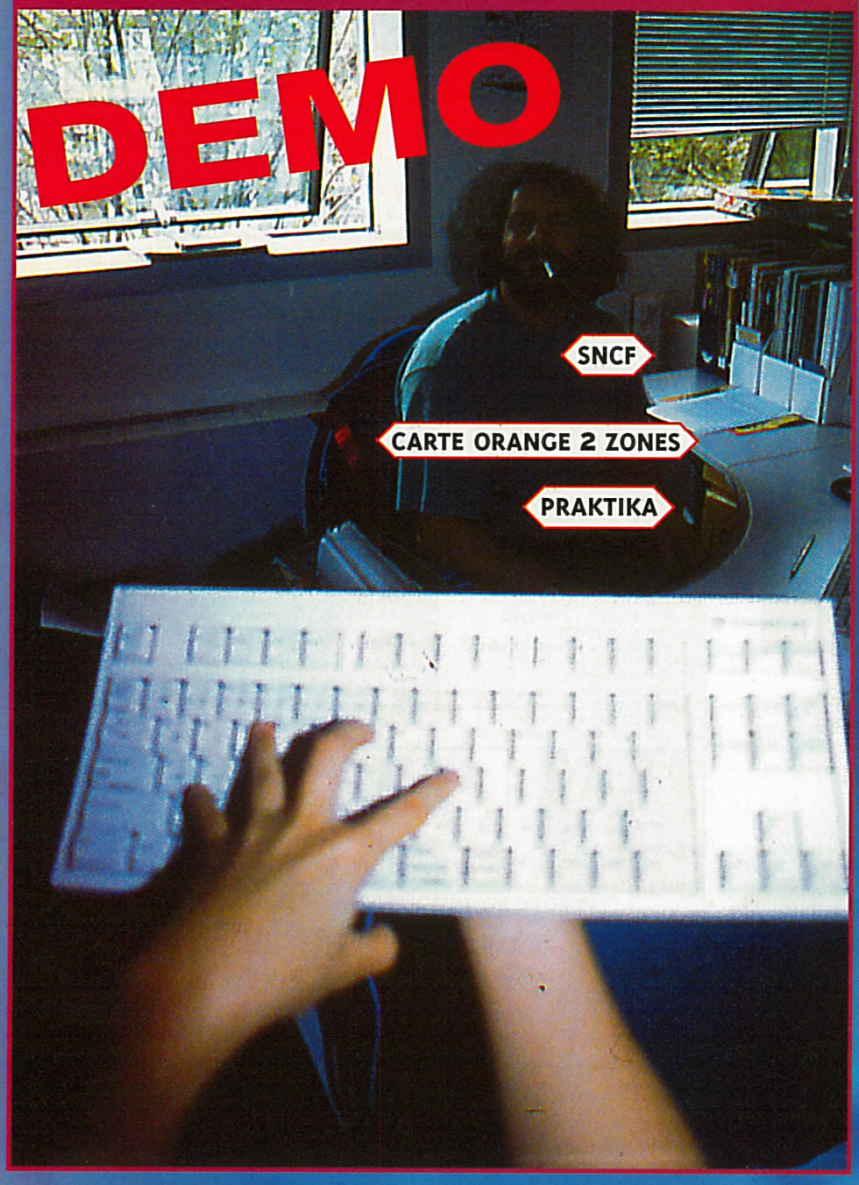
FRAIS DE PORT ET D'EMBALAGE COLISUIVIE RECOMMANDER DANS 48H 30F
OFFERT A PARTIR DE 500Frs D'ACHATS TOTAL A PAYER

☐ CHEQUE ☐ CARTE BANCAIRE ☐ MANDAT CASH à l'ordre de KONCI

REDAC OF THE DEAD

Ce mois-ci, sort au Japon un jeu plutôt étonnant sur Dreamcast : Typing of the Dead. Il s'agit d'un remake du jeu House of the Dead, dans lequel le joueur doit taper à l'aide d'un clavier le mot inscrit sur les zombies présents à l'écran pour les éliminer. Inspirés par cet exemple édifiant, nous avons imaginé ce qu'un tel jeu pouvait donner, ici, à la rédaction. Autant vous prévenir, vous n'êtes pas près de le terminer !

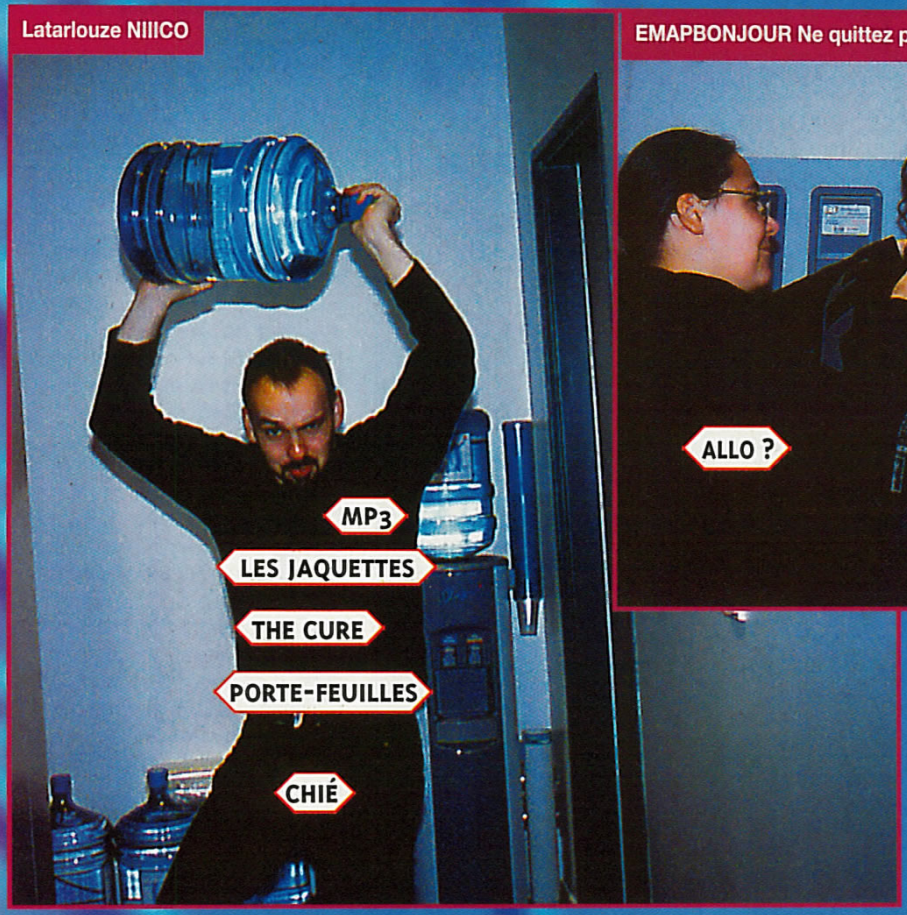
Voici comment fonctionne le jeu : à l'aide du clavier, inscrivez le plus rapidement possible le mot indiqué sur le panneau pour marrave la tête aux monstres. Sur cet exemple, avec Mashimo Patou, il suffit d'écrire : "SNCF", "CARTE ORANGE 2 ZONES" et "PRAKTIKA".



Skateordie SWITCH

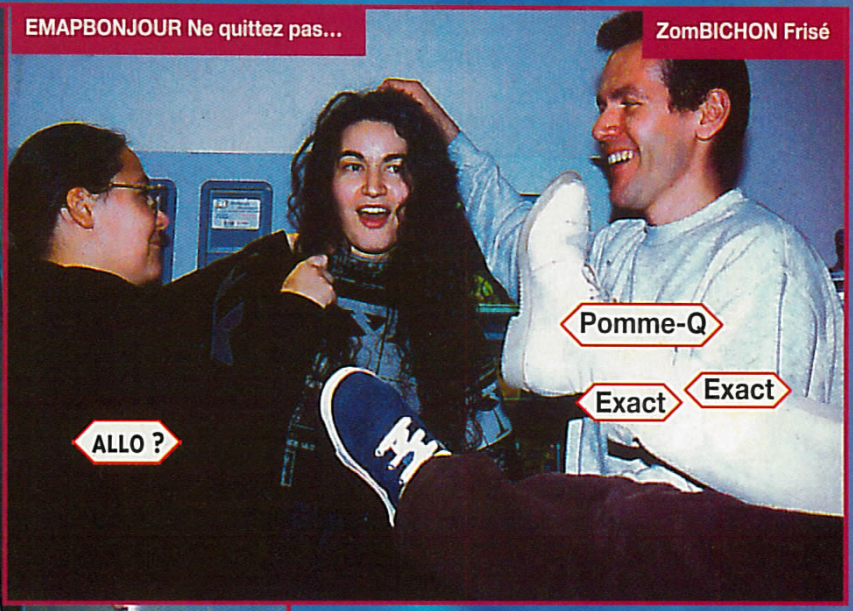
Fingueurinzeseuf TOXIC

Latarlouze NIIICO



EMAPBONJOUR Ne quittez pas...

ZomBICHON Frisé



JOSÉ et ROBERT Zombies

Boss de fin : Tulecroisça AHL.
Attention, ce boss est très difficile à éliminer... et y a pas de Continue !

VAINQUEUR DU MOIS

Le vainqueur incontestable de ce numéro est Pierre Vanvooren. Ce lecteur de Lille a envoyé une superbe couverture pour fêter le numéro 100. Les plus attentifs reconnaîtront les personnages de Bomberman, Mario, Sonic, Blanka, Yoshi, Kirby, Crash Bandicoot et autres Lara Croft ou Pikachu. L'idée est franchement bonne et, pour la peine, Pierre gagne un abonnement gratos à Consoles+. Bien vu !

Vous l'aurez certainement remarqué si vous êtes amateur de bonne bouffe, les lendemains de repas bien arrosés sont souvent difficiles : mal de crâne, estomac lourd, barre de fer dans le front, jambes molles, teint vert... C'est un peu ce qui nous est arrivé après avoir fêté le numéro 100 de Consoles+. Heureusement, je tiens de ma grand-mère, Hedwig von Shtroutz, une recette miracle pour remettre tout le monde debout : 1/4 de litre d'essence de bave de crapaud à l'huile de ricin, une pincée de sel et de poivre, 1/2 litre de vin californien, 1/4 de litre de Bienvenue, un peu d'ail, d'oignon, de moutarde à l'ancienne, quelques clous de girofles et un œil de bœuf écrasé. Niiico a été le premier, et le dernier, à tester la potion. Depuis, il se porte comme un charme et court dans les couloirs en se tenant le cou et en hurlant "P'tain chiéééééééé". Pas cool le mec, aucun respect pour ma grand-mère.

Bomboy,
fils de Knorr et de Ducros.

ANTOINE DE FOND

Q Antoine, un lecteur qui habite aux Emirats arabes unis, nasty_dirty@hotmail.com voudrait savoir : "1/ Pourquoi ne faites-vous pas de site Internet ? 2/ Dans un récent Consoles+, on pouvait lire que la Playstation 2 acceptait les jeux de la Playstation 1. Est-ce que les copies fonctionnent aussi ? 3/ Est-ce que tu crois qu'une puce sera prochainement vendue pour la Playstation 2 ?"

R Salut Antoine. 1/ Tu n'es pas le seul à réclamer un site Internet. J'aimerais beaucoup que Consoles+ dispose d'un tel site, mais pour l'instant le projet est au point mort. J'en suis bien triste d'ailleurs. 2/ La Playstation 2 accepte, en effet, les jeux de la Playstation. Mais, attention, seuls les jeux officiels fonctionnent : les jeux piratés ne marchent bien évidemment pas. 3/ Je n'en suis pas certain, mais je pense effectivement qu'une puce pourrait voir le jour pour la Playstation 2. Ce qui me semble plus certain, c'est qu'un adaptateur de type Action Replay Professional sorte sur le marché.

FAUTE DAKAR

Q Pit un p'tit gars de Dakar (Sénégal) nakou@serveur.refer.sn m'envoie lui aussi ses questions par e-mail. Voici ce qu'il me demande : "1/ Namco parle de Soulcalibur 2. Sortira-t-il sur Dreamcast ou non ? 2/ Pourquoi ne voit-on pas de Street Fighter EX sur Dreamcast ? 3/ Konami avait fait flotter la rumeur d'un Metal Gear Solid sur Dreamcast ? Info ou intox ?"

R Salut, ami sénégalais. 1/ Vu le succès rencontré par le premier épisode, on peut être certain que si Soulcalibur 2 sort un jour en arcade, une adaptation Dreamcast verra bien évidemment le jour. Mais pour l'instant, aucune suite n'est

prévue. 2/ Aucune idée ! Mais franchement, quand on voit le résultat sur Playstation 2, on ne peut être que content ! 3/ Le prochain Metal Gear Solid ne sortira pas sur Dreamcast mais sur Playstation 2. Sorry...

COUSIN DE NAGUI

Q *Kusanagi, encore un passionné, se pose des tas de questions :*
"1/ Squaresoft, que je vénère, sortira simultanément Final Fantasy IX, X et XI. Crois-tu qu'ils seront intéressants ? 2/ Shenmue, t'aimes bien ? Crois-tu que je le prends dès qu'il sort en version officielle ? 3/ J'ai joué à Tekken Tag Tournament en arcade. Possédant Soulcalibur, je peux t'affirmer que c'est de la m... 4/ J'ai l'impression que les jeux Playstation 2 sont simplement, pour la plupart, des refontes graphiques des principaux hits de Sony (Tekken Tag Tournament, GT 2000). Me trompé-je ?"

R Salut cousin de Nagui. 1/ J'ai réagi de la même manière que toi : proposer simultanément, ou presque, trois jeux Final Fantasy me semble un peu... fantaisiste. Mais Square est décidé à frapper un grand coup et travaille d'arrache-pied pour sortir ses produits en temps voulu. J'espère comme toi qu'ils seront réussis. 2/ Je n'ai pas voulu jouer à Shenmue quand il est sorti en version japonaise. Je préfère attendre la version officielle. En effet, j'aime comprendre ce qui se passe. Quand tout est en tong, je laisse tomber. Mais, à mon avis, c'est un bon jeu à découvrir en version... officielle. 3/ Tous les goûts sont dans la nature. 4/ C'est un peu vrai. Tu sais, quand la Playstation et la Saturn sont arrivées sur le marché, il y a maintenant six ans, la principale innovation était la 3D en temps réel. Les nouvelles consoles d'aujourd'hui, comme la Dreamcast ou la Playstation 2 (et bientôt la Dolphin et la X-Box) n'apportent pas grand-chose de nouveau, si ce n'est des graphismes plus fins, plus propres, sans pixélisation. Les premiers jeux Playstation 2, tu l'auras constaté par toi-même, sont simplement plus beaux que sur Playstation 1. Mais attendons encore quelques mois et l'arrivée de jeux optimisés pour la Playstation 2 avant de porter un jugement définitif.

CONSOLES+
RUBRIQUE COURRIER
43, RUE DU COLONEL PIERRE-AVIA
75754 PARIS CEDEX 15
OU ÉCRIS TON COURRIER SUR LE 3615 TCPLUS

HOULA !

Q *Zakaria Choukrallah habite Marrakech au Maroc. Voici ce qu'il me demande :*
"1/ Pourquoi les jeux Playstation 2 n'utilisent pas la technologie des Nurbs, comme Sony l'avait autrefois annoncé ? 2/ Quels seront les utilisateurs des CD-R et CD-RW pour la Playstation 2 ? 3/ La Playstation 2 version NTSC (américaine et japonaise) peut-elle lire les CD de la Playstation 1 version Pal. 4/ La note que Street Fighter EX 3 aurait mérité est 15 %."

R Salut Bob. 1/ Si les premiers jeux de la Playstation 2 n'utilisent pas encore la technologie des Nurbs c'est, à mon avis, par manque de temps. Les éditeurs devaient impérativement sortir leurs jeux pour un jour précis et sont allés au plus pressé. La technologie des Nurbs, rappelons-le, apporte entre autres aux personnages plus de rondeur. Terminé les bras carrés et les têtes rectangulaires. Les jeux qui sortiront dans les mois à venir utiliseront certainement cette technologie. 2/ Tous ceux qui ont chez eux des disques audio enregistrés par leurs propres moyens. Rien d'illégal à cela. 3/ Non, pour l'instant, les consoles Playstation 2 NTSC ne peuvent lire que des jeux Playstation 1 NTSC. 4/ Si j'avais testé le jeu, il aurait eu... 100 ! Ben oui, 100 mètres. C'est à peu près à cette distance que le jeu aurait atterri une fois lancé de la fenêtre de la rédaction. Le jeu est mauvais, exécrable même.

RUDY DEPRE, BOUFFIOULX, BELGIQUE.

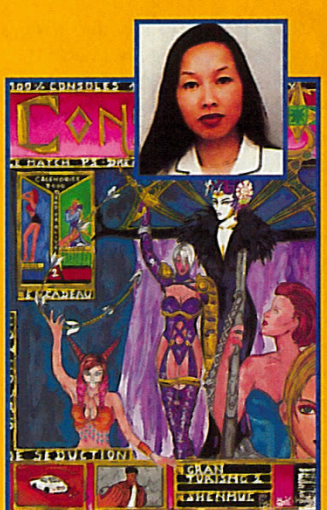
TROP DE COULEURS FONT CHAUFFER LES NEURONES.

THOMAS NOYER, LESPUGUE (31).

UNE COUVE SANS COMMENTAIRE, ET QUI PARLE D'ELLE-MEME.

JULIEN BESSON, VAULX-MILIEU (38).

QUAND ON S'APPELLE BESSON, VAULX MIEUX ASSURER !



KANIKA SOM, PARIS (75).

SOM TOUTE, CE DESSIN DE KANIKA EST PLUTOT SYMPA.

JOHN NOUANESING, LYON (69).

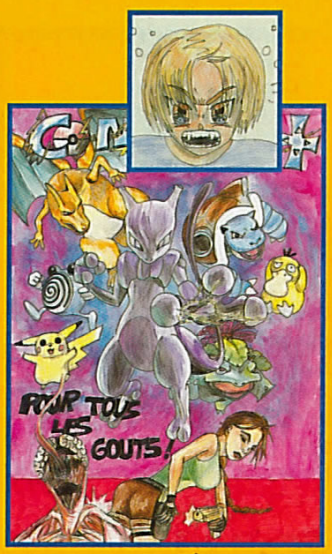
UN DESSIN À LA GOUACHE QUI PETE BIEN !

YOUCEF LICHANI, PARLA EN FRANCE.

UN BEAU COUP DE CRAYON ET UNE GRANDE FINESSE.

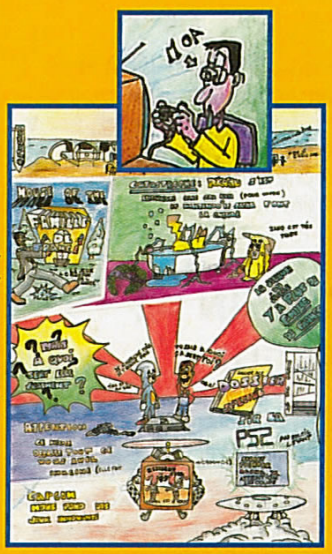
LE PRIX D'EDDY KACE

Le prix d'Eddy Kace du numéro de juin est remporté par Yohann Rittimann. Si son dessin n'est pas un exemple de qualité, il brille par son humour. Sa blague est franchement nulle, mais elle nous a fait bien marrer. L'équipe va donc lui dédicacer le prochain numéro qu'il recevra chez lui, dans sa boîte aux lettres à lui perso.



MARIO JOUAULT, SAMOREAU (77).

LARA CROFT VS POKÉMON, LES DÉS SONT JETÉS.



GEOFFROY BOURILLOT, HERBLAY (95).

HOUSE OF FAMILLE DE FRANCE: UN JEU RÉELLEMENT FLIPPANT!

MATTHIEU EN 2D DANS TA TEUTÉ

Q Matthieu, 15 ans mais déjà grand fan de jeux vidéo, me pose les questions suivantes: "1/ Comment travaille-t-on dans une rédaction de magazine de jeux vidéo? 2/ J'attends avec impatience la Playstation 2. Quand sortira-t-elle précisément? 3/ Il paraît que les jeux en 2D (comme Street Fighter EX 3) sont moins bien faits que sur Dreamcast. Pourquoi? 4/ A ton avis, la X-Box pourra-t-elle sortir malgré les problèmes entre Microsoft et la justice américaine?"

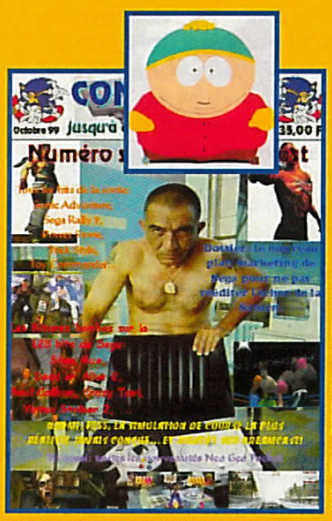
R Salut Matthieu. 1/ Pour résumer les choses, et pour faire court, voici comment fonctionne la rédaction de Consoles+. Les éditeurs nous envoient leur jeu, souvent en version bêta, c'est-à-dire avant qu'il ne soit disponible sur le marché. Le jeu est ensuite attribué au testeur en fonction de ses goûts et préférences. Le testeur joue, avance aussi loin qu'il peut et prend des captures d'image grâce à un ordinateur branché sur la console. Le testeur écrit ensuite son article et donne son texte à corriger au secrétaire de rédaction. Une fois corrigé, le test et les photos passent entre les mains du maquettiste qui monte et met en page le test avant de l'envoyer à l'imprimeur. Voilà en gros comment on fonctionne à Consoles+. Il y a plein de petits trucs en plus, du genre pause café, pause bourse sur Internet, pause café, pause bourse, puis pause café... 2/ La Playstation 2 est attendue en France pour l'automne prochain. Il est encore trop tôt pour savoir quand exactement. 3/ Je n'en sais rien. Comme je le disais tout à l'heure, c'est certainement par manque de temps. Ce n'est pas une question de puissance (la Dreamcast tout comme la Playstation 2 sont deux excellentes consoles). 4/ C'est une bonne question! Les actions Microsoft, à l'heure où je te réponds, ont perdu près de 40 % de leur valeur. Mais Microsoft a les reins solides et va faire appel à toutes les accusations portées contre lui par la justice américaine. Ce qui repousse l'échéance des procès à plusieurs mois, voire quelques années. La firme américaine a donc du temps à consacrer à sa prochaine console.

TROP PAS!

Q Un lecteur nikı66@libertysurf.fr m'envoie les questions suivantes: "1/ J'ai acheté une Game Boy Color. Mario DX est génial! Peut-on s'attendre à voir arriver un Mario Bros 3? 2/ Le jeu est compatible avec le port infrarouge. A quoi sert ce port pour ce jeu? 3/ Est-ce qu'il existe des extracteurs de Roms qu'on peut brancher dessus? Comme ça, on pourrait mettre une bonne cinquantaine de jeux sur une cartouche sans être obligé de se balader avec un sac à dos! 4/ Ça n'a rien à voir, mais vous vous

LAURENT THIZY, ENVOYÉ PAR E-MAIL.

LEGEND OF LEMNEAR SUR DREAMCAST: LES MANGAS DÉBARQUENT!



JULIEN LEBRUN, ANZIN (59).

UN BEL ANZIN QUE CE DESSIN SUR ORDINATEUR.

N'OUBLIEZ PAS

- d'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo. Elle sera publiée dans le magazine. Il arrive parfois que certains lecteurs fassent peur. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sœur. Autre chose: on ne peut pas reproduire les dessins trop grands. Alors soyez raisonnable.
- que vous pouvez envoyer vos œuvres sur disquette PC, Macintosh ou par e-mail (au format Jpeg, Tiff ou Pict). Attention, l'adresse a changé:
nicolas.gavet@emapfrance.com
Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs traditionnels.
- que Niiico (un ami des SR) me communique les questions posées par e-mail. J'y répondrai de la même manière qu'au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante:
nicolas.gavet@emapfrance.com
- que si vous désirez que je publie vos e-mail ou vos sites Web, il n'y a pas de problème, envoyez toutes vos coordonnées par e-mail à Niiico.

Passionné de Metal Gear Solid ?

Votre nouvelle mission, si vous l'acceptez...

❶ Vous abonner à Consoles +

1 an / 12 numéros = 420 F

❷ Recevoir Metal Gear Solid Missions Spéciales

169F prix public

❸ Réaliser une affaire :

429F au lieu de ~~589F~~ soit 160F d'économie

❹ Jouer !!!

Attention, vous devez impérativement posséder le jeu Metal Gear Solid pour pouvoir charger Metal Gear Missions Spéciales et vivre de nouvelles aventures.

KONAMI

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles+ Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 64 81 20 23

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **429 F** au lieu de **589 F** soit **160 F d'économie.**

Je recevrai le jeu **Metal Gear Missions spéciales** pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : ..... Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

Tél.: (facultatif) .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Signature obligatoire :

Date d'échéance : ❑❑ ❑❑

MG 101

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Metal Gear Missions Spéciales au prix de 169 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01 64 81 20 23.

Metal Gear est une marque déposée de Konami Co., Ltd 1987-1997 Konami. Tous droits réservés. et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

souvenez de la grande campagne d'Auchan contre le piratage? Eh bien, je suis allé en Thaïlande et à Auchan (ils ont des Auchan et des Carrefour en Thaïlande) et il y avait tout un rayon de jeux Playstation à 6 francs... Bizarre non? 5/ D'où vient le fameux "trop pas?"

Salut Nik. 1/ Comme toi, j'aimerais qu'un tel jeu sorte sur Game Boy Color, mais cela relèverait du miracle. Cela dit, pourquoi pas: avec Nintendo tout est possible. 2/ Le jeu n'est pas compatible avec le port infrarouge. D'ailleurs il semblerait que le port infrarouge ne serve pas à grand-chose actuellement sur Game Boy Color. Il permet d'échanger des images sur Mario Golf... pas très jouissif! Nintendo annonce que les prochains jeux Pokémon, Gold et Silver, attendus pour le début de l'année 2001, utiliseraient le port infrarouge pour échanger des données: des objets ou des monstres capturés très certainement. 3/ Il existe, en effet, des extracteurs de Roms pour Game Boy Color. C'est strictement interdit, bien évidemment, car cela relève du piratage, mais cela existe. Je crois même qu'ils sont de deux sortes: les extracteurs qui fonctionnent sur PC et les extracteurs autonomes. Ces derniers fonctionnent avec des disquettes 3" 1/2. 4/ Je ne suis jamais allé en Thaïlande... je te fais confiance pour l'histoire d'Auchan. T'aurais pas une photo pour le prouver, ça? 5/ C'est une histoire entre Niiico et Zano. Ils n'arrêtent pas de se dire "trop pas" toute la journée.

CYBER BON PLAN

Chattou, un cyber lecteur, m'envoie ce mail: "1/ Je suis un mordu de culture japonaise, et j'aimerais savoir si tu connais un site où on peut échanger des mails avec des Japonais ou des Japonaises. 2/ Il paraît que l'on peut connecter sa Dreamcast sur un écran PC. Faut-il allumer l'unité centrale ou pas?" mchattou@gm.dreamcast.com

Salut mon petit chat. 1/ Difficile de te répondre. Fais un tour sur le site officiel de Sony Japon: http://www.scei.co.jp tu y trouveras peut-être ton bonheur. Attention, le site n'est évidemment pas en français, et il est bien difficile de comprendre quoi que ce soit à ce qui est écrit. Sinon, essaie les sites de "Chat" français. La plupart des "providers" en proposent: Caramail, Yahoo... 2/ On peut effectivement connecter sa Dreamcast, comme sa Playstation d'ailleurs, sur un moniteur PC. Il suffit d'acheter le VGA Box (Big Ben, 500 francs environ). Cette petite boîte se branche entre ton PC et ton écran. Il suffit ensuite de brancher ta console sur la boîte et le tour est joué: l'image du jeu apparaît sur le moniteur. Bien évidemment, il n'est pas utile d'allumer ton PC pour jouer avec ta console sur le moniteur. Au japon, un câble spécifique est disponible. Pas besoin d'adaptateur... Je me demande d'ailleurs si ce câble n'est pas disponible dans certaines boutiques d'import. Renseigne-toi.

CHUIS DÉCHU!

Eudes l'Angevin a des questions auxquelles il aimerait que je réponde: "1/ Quand va sortir la prochaine encyclopédie des tips de Switch? 2/ Quels sont les cinq meilleurs jeux sur Game Boy Color? 3/ A quand la suite de Driver?"

Salut Eudes... 1/ La prochaine encyclopédie des tips de Switch n'est pas au programme des réjouissances. Peut-être dans quelques mois, si on voit que Switch s'embête et tourne en rond avec ses rollers dans la rédaction, on lui donnera quelque chose à écrire. 2/ Les cinq meilleurs jeux pour Game Boy Color? C'est un choix personnel: Mario DX, Zelda DX, Rayman, Wario Land 3 et Tarzan qui est plutôt joli. Maintenant, j'ai encore des jeux développés sur Game Boy "normale" qui sont absolument géniaux et auxquels je joue encore: Super Mario Land 1 et 2.

PAR LES CORNES

Yann Corne, un lecteur de 16 ans, me pose des questions bien curieuses. Les voici: "1/ A quand des kits autocollants pour Dreamcast comme sur Playstation? 2/ Y aura-t-il une suite à Crazy Taxi? 3/ Que devient la Virtual Game Boy de Nintendo? 4/ J'ai lu dans une publicité qu'il existait une carte de décompression Mpeg permettant la lecture de DVD-vidéo pour Playstation. Qu'en est-il? 5/ Quand un jeu utilise le support DVD sur Playstation 2 est-il plus cher ou non qu'un jeu sur CD?".

Salut, Yann. 1/ Je n'en sais rien. Si tu trouves une publicité pour les autocollants Playstation, prends ton téléphone et appelle la boutique pour savoir s'ils font les mêmes pour Dreamcast. C'est le seul conseil que je puisse te donner. 2/ Vous êtes marrants, les mecs! A peine un jeu est-il sorti que vous me demandez pour quand est prévue la suite! Alors, on se calme et on attend... OK? Pour l'instant, il est bien trop tôt pour savoir si Sega va donner suite à Crazy Taxi. 3/ Alors là, je me demande où tu es allé chercher cette question, Yann. La Virtual Boy n'est jamais sortie en France. C'est une console qui n'a vu le jour qu'au Japon et aux Etats-Unis. C'est d'ailleurs l'une des rares fois où Nintendo s'est planté. Donc, pour résumer, la Virtual Boy est enfouie dans les oubliettes des jeux vidéo. 4/ A mon avis, tu as dû mal lire. Une carte de décompression Mpeg ne permet pas de lire les films DVD à partir d'une console dont le lecteur n'est pas un lecteur de DVD-Rom. Comme tu le sais certainement, le lecteur de la Playstation est un lecteur de CD-Rom et non pas de DVD-Rom. Donc, pas question de lire des DVD avec ta Playstation. Par contre, il existe effectivement une carte de décompression Mpeg qui se branche aux fesses de la Playstation et qui permet de lire les CD-vidéo, ce qui est très différent! La compression d'image est mauvaise, c'est moins bon qu'un magnétoscope. Oublie! 5/ Le prix ne change pas. En tout cas, pas au Japon. On a pu voir, par exemple, que Kessen (premier jeu sur DVD-Rom de la Playstation 2) est vendu au même prix que les jeux sur CD normaux, comme Ridge Racer V ou Street Fighter EX 3. En France, je ne sais pas encore si le prix des jeux sur DVD-Rom sera supérieur à ceux qui sont sur CD-Rom.

QUELLE "LANGLOISSE"

Yannick Langlois me demande: "1/Je joue depuis pas mal d'années aux jeux vidéo (RPG surtout) et je parle le japonais. Que dois-je faire pour devenir testeur? 2/ Ne trouves-tu pas que Final Fantasy VIII est décevant par rapport au VII? 3/ Le prix de la Dreamcast va-t-il baisser? 4/ Est-ce que Ronin Blade vaut le coup? 5/ Est-ce que vous publierez ma lettre dans Consoles+? 6/ Est ce que? 7/ Pourquoi?"

Salut Yannick. 1/ Il te faut impérativement lire et écrire le japonais, mais aussi le mandarin, le cantonais, le pékinois, le tibétain et le breton. Bien évidemment, si tu veux devenir chef de rubrique, la

POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

Sans vie de famille un enfant est-il encore un enfant ?

Chaque jour en France et dans le monde, des enfants sont privés de leurs parents par la misère, les drames familiaux, la dictature, la guerre.

Souvent, ils sont aussi séparés de leurs frères et sœurs lors de leur placement.

Pourtant, comme tous les enfants, ils rêvent de vivre ensemble. Ils rêvent d'une maison où jouer, manger, dormir, rire et s'amuser...en famille.

Comment ne pas leur donner le bonheur de grandir ensemble?

Depuis 1956, 12 villages ont vu le jour en France, et au fil du temps, SOS Villages d'Enfants a étendu son action en soutenant 24 villages dans 17 pays. Partout dans le monde, SOS Villages d'Enfants accueille ces enfants en détresse et leur offre une vie de famille.

Une mère SOS veille sur eux comme une vraie maman. Au cœur du village, une maison bien à eux leur ouvre à nouveau les portes du bonheur.

Parce que les enfants ont avant tout besoin d'amour et de tendresse... Quand tout les abandonne, SOS Villages d'Enfants leur redonne une vie de famille.

Soutenez SOS Villages d'Enfants.

Informations et Dons:
01 55 07 25 35

PFPIPC

OPTIMUS – Crédit photo : Patrick Sordoillet

SOS Villages d'Enfants

6, cité Monthiers - 75009 PARIS

mécanique quantique n'aura plus aucun secret pour toi ; une bonne maîtrise des fractales sera un plus. Et si tu décides de devenir rédacteur en chef, il te faut un doctorat de Docteur Mario. 2/ Je n'ai pas joué du tout à Final Fantasy VIII et seulement un peu au VII. Ce que j'ai vu de l'épisode VIII m'a paru bien moins beau que le VII : beaucoup de pixélisation... Maintenant, je ne peux pas juger le scénario puisque je n'y ai jamais joué. 3/ A mon avis, si le prix de la Dreamcast venait à baisser, cela serait certainement pour Noël prochain, ou alors, juste avant la sortie en France de la Playstation 2. 4/ Ronin Blade est un jeu très particulier, dans le genre des beat'em up. Il n'est pas mal, mais ce n'est pas mon favori. D'ailleurs, les beat'em up ne sont pas du tout mes jeux favoris. Pour tout dire, je les trouve répétitifs et rapidement chiants. 5/ Il n'en est pas question. 6/ Il semblerait en effet... 7/ Parce que si je ne le faisais pas, je serais un idiot !

ROBERT PAS SMITH

Q *Robert Nicolas (quel est le prénom ? quel est le nom ?) m'envoie une lettre et me demande : "1/ J'écris tout d'abord pour dire que le Trombinoscope est trop chanmaille, et pour dire aussi à Toxic que moi aussi je suis triste et que Lolo Peugeot me manque aussi. Enfin, qu'il m'arrive, à moi aussi, de rester coincé dans le distributeur de Twix. 2/ J'ai joué à House of the Dead 2 en arcade et sur Dreamcast, et j'ai trouvé le jeu excellent. Quels seront les prochains jeux de ce genre prévus sur les prochaines consoles ?"*

R Salut Nicolas, salut Robert (raye la mention inutile). 1/ Je te remercie pour ce sympathique message. C'est vrai qu'on rigole bien en faisant le Trombinoscope. Toxic est vraiment triste de la disparition de Lolo Simca 1100, il a les yeux rouges à longueur de journée. Quant à Switch, dès qu'il aura décoincé sa main du distributeur, je lui passerai le message. 2/ House of the Dead sur Dreamcast est effectivement une superbe conversion. Il en est de même avec la plupart des jeux d'arcade portés sur Dreamcast : Sega Rally 2, Virtua Striker 2 et plus récemment, Crazy Taxi. Les prochains jeux d'arcade à être adaptés en version officielle sur Dreamcast seront Dead or Alive 2 (Dreamcast et Playstation 2) et Virtua Tennis (Dreamcast). D'autres titres sont à venir, et il te suffit d'aller à la rubrique Japon pour les découvrir.

CHELLEN YAN ORPHAN

Q *Les fans apprécieront. Damien Chellen a envie de me poser quelques questions. Ça tombe bien, j'ai envie de lui répondre : "1/ La PS2 vaut-elle le coup d'attendre, car dans le Consoles+ 99, où il y a le test de la console, les jeux que vous avez testés étaient d'une qualité qui laisse à désirer. Disons plutôt que les jeux n'apportaient rien de neuf. Que faire ? 2/ Resident Evil Zero sur Nintendo 64 est-il prévu sur Playstation ? 3/ J'ai appris que LucasArts sortirait dans quelque temps, sur Playstation 2, Star Wars Episode 2. Est-ce vrai ? 4/ Metal Gear Solid 2 et Silent Hill 2 sont-ils confirmés sur Playstation 2 ? 5/Final Fantasy IX est-il prévu sur la Playstation ?"*

R Salut Damien. 1/Tu as tout à fait raison. Pour l'instant, les jeux proposés sur Playstation 2 ne nous ont pas retournés. Seul Dead or Alive 2 nous a un peu plus dévoilé les capacités de la bête. Mais, comme je le dis souvent, il est préférable d'attendre la sortie officielle de la console, et même un peu plus longtemps, avant de se décider. D'ici là, les jeux proposés seront bien plus aboutis qu'à l'heure actuelle. 2/ Resident Evil Zero n'est prévu pour l'instant que sur Nintendo 64. Aucune version Playstation n'est mentionnée. 3/ Je ne sais pas d'où tu tiens cette information. Elle me paraît un peu fantaisiste. Cependant, LucasArts développe des jeux sur la plupart des consoles. On peut donc parier qu'une adaptation du prochain Star Wars, l'épisode 2, est d'ores et déjà prévue sur les nouvelles consoles. 4/ Metal Gear Solid 2 est en effet confirmé sur Playstation 2, ce qui n'est pas encore le cas de Silent Hill. 5/ Le prochain Final Fantasy, l'épisode IX, est prévu sur Playstation en effet. Par la suite, c'est sur Playstation 2 que les nouveaux volets de la série sont attendus. Square pense d'ailleurs à des jeux en réseau à travers le monde entier. Le modem de la Playstation 2, qui est prévu pour la fin de l'année au Japon, permettra ainsi aux joueurs connectés sur Internet de participer à une gigantesque quête, tous ensemble !

DAVE OR ALIVE

Q *Un habitué du Net, Davezer davezer@aol.com me pose la question suivante : "J'aimerais savoir si les jeux américains et japonais sont compatibles avec la Nintendo 64 française. Sinon, est-ce qu'il existe un accessoire pour faire fonctionner les jeux étrangers ?"*

R Salut Dave. A question courte, comme je les aime, réponse courte. Non, les jeux Nintendo 64 américains et japonais ne fonctionnent pas sur une console française. Si tu veux profiter des jeux import (mais je te rappelle qu'il est interdit d'importer des jeux N64), tu devras acheter un adaptateur spécial. L'Universal Adaptator est certainement le plus connu. Mais il en existe d'autres.

THE SNAKEPIT

Q *Frédéric, un passionné de jeux vidéo (normal, il lit Consoles+), me demande de diffuser son adresse Internet afin que toutes les personnes qui aiment les nouveautés du Japon puissent le contacter.*

R Salut Frédo, c'est fait : snake.eyes@wanadoo.fr J'espère que tu auras plein de messages. Tiens-moi au courant !

CONSOLES+

RÉDACTION • PUBLICITÉ
43, rue du Colonel Pierre-Avia
75754 PARIS Cedex 15
Tél. : 01 41 86 16 00
Fax rédaction : 01 41 86 17 67
Fax pub : 01 41 86 18 96
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION
Directeur d'édition
Vincent Cousin
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Juliette van Paaschen (16 72)
Chefs de rubrique
Nicolas Gavet (Niiico)
Gia-Dinh To (Gia)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher (premier SR)
Maquette
Virginie Auvertin,
Olivier Mourgeon (premier maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani (correspondant au Japon), Bomboy, Sébastien Le Charpentier (Cheub), Pierre Koch (Toxic), Maxime Roure (Switch), Karim Lazla (Kael), Julien Frainaud (Zano), Nicolas Kruszewski (Arioch), Seghira Mabouche (maquette), Suzie Gorini (maquette), Cyrille Baudin (SR)

PUBLICITÉ
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directeur de publicité
Olivier Guillermet (16 31)
Chefs de publicité
Clarisse du Rivau (18 39)
Amélie Le Bourgeois (16 32)
Fax : 01 41 86 18 96
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)
Maquette marketing
Denis Berthier

TÉLÉMATIQUE
Responsable télématique
Christophe Weber (01 41 33 56 43)

FABRICATION
Chef de fabrication
Gilbert Hémon (17 91)

SERVICE ABONNEMENTS
Tél. : 01 64 81 20 23
France : 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique : 1 an (12 numéros) : 457 F (tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 fois un an (12 numéros) : 3333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA. Siège social : 19-21 rue Emile-Duclaux, 92150 Suresnes. Société anonyme. **P-DG:** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Principal actionnaire :** EMAP FRANCE. **Propriétaire :** EM-IMAGES. **P-DG et directeur de la publication :** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Directeur délégué:** Marc Auburtin. **Directeur d'édition pôle:** Vincent Cousin. **Directeur du marketing:** Roland Clavene. **Responsable administratif et financier:** Christel Marjotte Beylerian. **N° de commission paritaire: 0400 K73201.** **Dépôt légal :** mai 2000. **Photogravure:** Key Graphic, PPDL. **Imprimerie :** Imaye, Laval (53). **Distribution :** Transport Presse. **EMAP DIFFUSION. Directeur du département :** Jean-Charles Guérault. **Directeur adjoint:** Dominique Redon. Réservé aux dépositaires de presse : modifications de service et réassorts : 19-21, rue Emile-Ducaux 92284 Suresne Cedex. Tél. : 01-41-33-50-01. Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.

DIFFUSION CONTRÔLE OJD 1995

GRAN TURISMO 2™
en exclusivité sur 3615 ASTU & 3615 SOLU
LES FICHES DESCRIPTIVES DES VOITURES • LE GUIDE COMPLET

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD

LES ANCIENS JEUX AUSSI

TOUT POUR VOUS DÉBLOQUER

NOUVEAU !

60000 écrans Minitel d'astuces et de soluces

PLUS

des milliers d'autres astuces & d'autres soluces au téléphone

par téléphone au
08 926 88 926
24h/24, composez le
08 926 88 926
2,23 F/mn

les astuces diffusées par téléphone ne sont pas les mêmes que sur Minitel...

3615 ASTU quand tout est foutu...

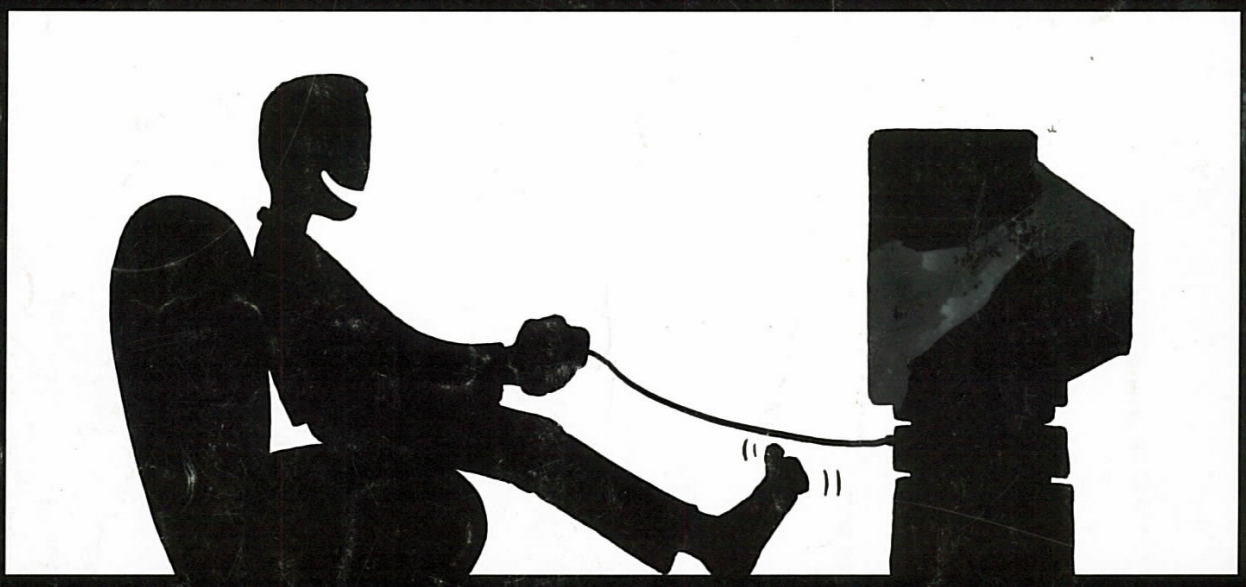
3615 SOLU et quand rien ne va plus

la plus GROSSE banque européenne d'astuces et de soluces

images et titres sont copyrightés par leurs propriétaires respectifs

ASTUCES ? SOLUTIONS ? GUIDES ?

AVEC TIPS, JOUEZ FACILE !



PAR MINITEL, TÉLÉPHONE OU PAR FAX OU COURRIER GRÂCE AU 3617 TIPS,
TOUT SOUS LA MAIN POUR ETRE LE MEILLEUR !

3615 TIPS
Par MINITEL

3617 TIPS
Par FAX ou COURRIER

0836688477
Par TÉLÉPHONE (8477=TIPS)

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo. Consoles et PC.

Fixtel 3615, 083668 : 2,21F MN. 3617 : 5,53F MN. *TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.*
* TIPS : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant d'exploiter des fonctions cachées d'un jeu vidéo.